100% PLAYSTATION

TRUCOS y TÁCTICAS

NÚMERO 1

cool boarders 4
Nieve y velocidad

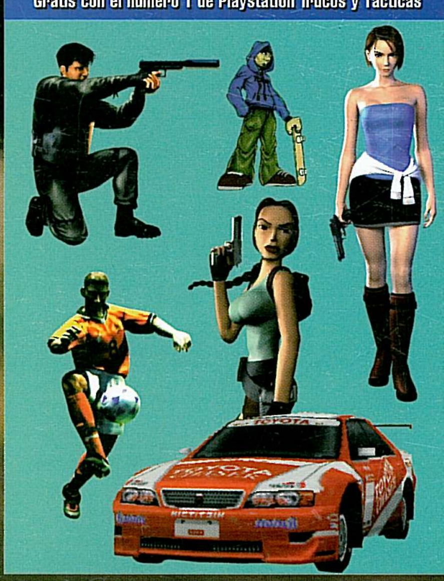
thrasher: skate & destroy
¡Acrobacia a tope!

iss pro evolution
Ha llegado lo último en fútbol

SOLUCIÓN COMPLETA EN EL INTEROR

resident evil 3: nemesis
Ha llegado el momento de dejar de correr





36 PÁGINAS PARA GANAR

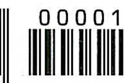
Gran turismo 2

Todos los coches, circuitos, trucos y consejos para llegar a lo alto del pódium

Número 1- 475 Ptas – 2,85 €







Medievil 2.
El terror más divertido.



Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta. Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

Editorial

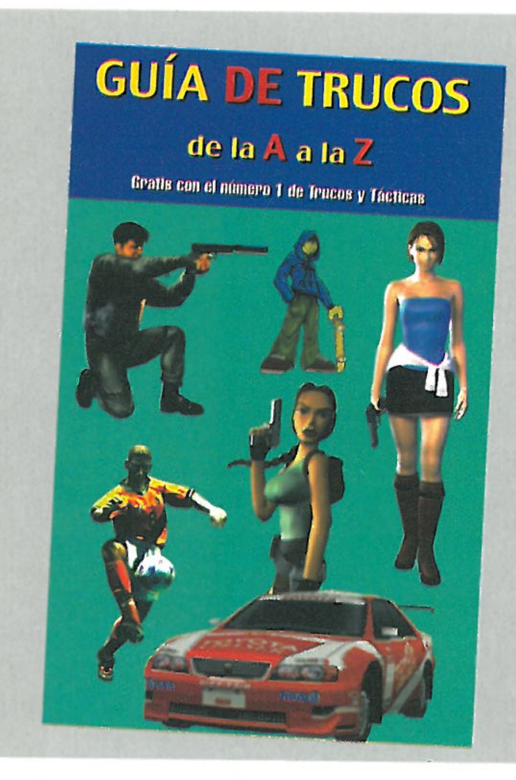
Hace mucho tiempo, en una redacción muy muy lejana...

PLAYSTATION TRUCOS Y TÁCTICAS

Con los quioscos tomados por un montón de revistas de la consola nipona, un grupo de rebeldes incondicionales ha finalizado la creación de su máquina de ataque para acabar con las hordas de publicaciones del imperio. El primer ataque constará de una guía del gran juego de carreras ***GRAN TURISMO 2***, nada mas y nada menos que treinta y seis páginas con análisis de los circuitos, consejos y coches. Pero antes de este gran ataque, la avanzadilla será realizará por el escurridizo y propenso a la alopecia ***DOCTOR ALEX*** que hará una incursión con su ***CLÍNICA DEL JUEGO***. Más tarde, un grupo de kamikaces con monopatines que se hacen llamar ***TRASHER: SKATE AND DESTROY*** realizarán un ataque en masa a base de saltos, piruetas y acrobacias. Aquí en la base tenemos detalladas sus técnicas de asalto y destrucción. Como también están detallados los métodos de un grupo de ataque especializado en entornos nevados al que los enemigos llaman ***COOL BOARDERS 4***. Los cool boarderos cuatreros se mueven a velocidad de infarto por las colinas nevadas con sus tablas recién pulidas, dando saltos impresionantes en los cambios rasantes (sin haberlo preparado me ha salido un pareado)...(¡vaya otro!) Acto seguido y con armas esféricas que dominan con los pies, el grupo de ataque ***ISS PRO EVOLUTION*** intentará colocar sus balones de ataque en la portería enemiga. Y al final, antes de colgar la crónica de la batalla en ***INTERNET***, el último equipo de asalto vendrá formado por los héroes de ***RESIDENT EVIL 3: NEMESIS***, aquí en la base, tenemos detallada su última escaramuza en Racoon City, una ciudad que fue asaltada por un virus letal, que hizo mutar a la gente en zombis y creó un monstruoso ser que no se moría ni a la de tres. Pero gracias a las intrucciones que les dimos consiguieron sobrevivir a la aventura. Así que ya sabes ÚNETE A LA RESISTENCIA... ÚNETE A...

PLAYSTATION TRUCOS Y TÁCTICAS

Redacción PS Trucos y Tácticas



Y el libro...

Hay tantos trucos en este libro que no te los vas a acabar, y es que hay tantos juegos de Playstation como estrellas hay en el cielo. Cada mes vamos a actualizar el libro con los últimos juegos. Además pronto vamos a hacer un especial de códigos Xplorer, ese chip que por cuatro duros (bueno, cinco) te permite modificar y superar tus juegos preferidos de Playstation.

¡¡¡A JUGAR!!!

30 mayo 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Estudi Digital S.L.
Riera de Sant Andreu 9, 1º - 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Director edición española: **Amadeu Brugués**
Director técnico: **Jesús Mauri**

Colaboradores: **Mike Roberts, Albert Lavila, Anna Villanueva, Zoraida de Torres**

Maquetación electrónica
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Montse Casero**
Orense 11. 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83, Fax: 91 417 05 33
Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B-14032-00
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

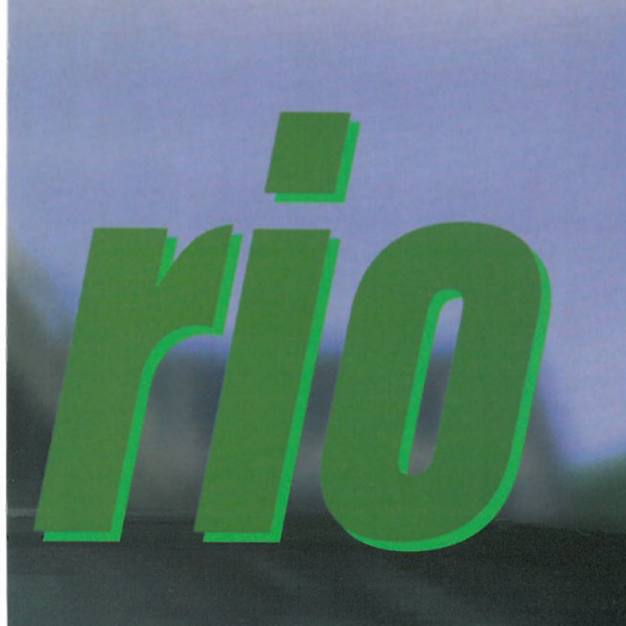
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria D.G.P.
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE S.A. C/ Lago Ladoga nº 220 - Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



100% PLAYSTATION
TRUCOS y TÁCTICAS
NÚMERO 1
cool boarders 4
Nieve y velocidad
thrasher: skate & destroy
iss pro evolution
¡GRATIS!
SOLUCIÓN COMPLETA EN EL INTERIOR
resident evil 3: nemesis
36 PÁGINAS PARA GANAR
Gran turismo 2
Todos los coches, circuitos, trucos y consejos para llegar a lo alto del pódium
Número 1 - 475 Ptas - 2,85 €

Suma



Lo último, lo mejor, lo de siempre para ti. Este es el número 1, y como no podía ser menos lo hemos celebrado por todo lo alto, con un poster e incluso un apartado de Internet.

¡NÚMERO 35 YA A LA VENTA!

¡POWER ESTRENA NUEVO DISEÑO!

POWER

100% PLAYSTATION™ 100%

A FONDO

- RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
- SYPHON FILTER 2
- LA JUNGLA DE CRISTAL 2
- TOY STORY 2
- CAESARS PALACE 2000
- RALLY CHAMPIONSHIP
- RAILROAD TYCOON 2
- TELEÑECOS RACEMANIA
- MICRO MANIACS
- ARMY MEN: AIR ATTACK
- EHRGEIZ

CARTAS

Preguntas, trucos, sugerencias, intercambios... Escribe a *Power* y cuéntanos todo lo que sabes

REPORTAJE

Colin McRae Rally 2

En la parrilla de salida...

MAGNÍFICOS PREMIOS:

Varios premios
Colin McRae Rally 2
Varios premios
Rollcage Stage 2

PS2

El día «D» ha llegado a Japón: Un millón de PlayStation2 vendidas en las primeras horas

PSCLÁSICOS

Una guía con los 100 mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos



EAGLE ONE

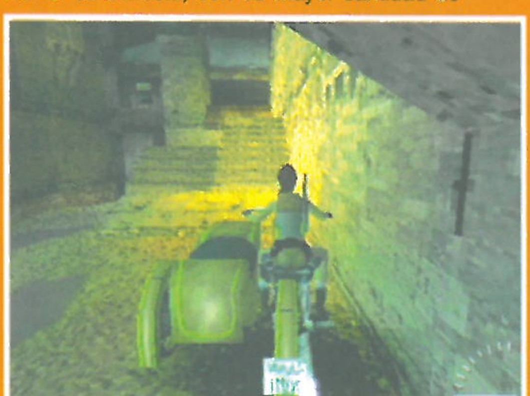
¡Conoce todas las misiones!

Clínica del juego del doctor Álex

¿SUDOR DE MANOS? ¿SE TE NUBLA LA VISTA? EL DOCTOR ÁLEX ES EL HOMBRE QUE PUEDE RESOLVER TUS PROBLEMAS CON EL JUEGO. VEN A LA CONSULTA Y EXPLÍCANOS TU PROBLEMA.

RECUPERAR EL REVOLVER
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hay dos maneras de añadir el revólver al arsenal de Lara. La primera es obtenerlo de la Ciudad de los Muertos, la segunda es mediante un truco. A pesar de que hay quien asegura que se puede encontrar cerca del visor del láser en Alejandría, este arma sólo puede encontrarse en el último nivel. Así que para prescindir de los desafíos que parecen requerir esta poderosa arma. Una de ellas se encuentra en el suelo de la sala de los espejos dentro del área del parque temático de Costal Ruins. La ballesta, con su mayor cantidad de munición también puede combinarse con el visor. El primer uso de esta nueva arma puede ser el blanco que hay cerca de la pequeña pirámide. En cuanto al resto de los niveles que exigen precisión con el revólver, se puede utilizar la ballesta para las mismas funciones, y si empiezas a quedarte sin munición para ambas armas, la escopeta incluso puede propulsar a los enemigos más corpulentos hacia el borde de los salientes.



CONSEGUIR LA «T»
CRASH TEAM RACING

La «T» de Crash Cove es una de las letras más difíciles de localizar. El truco para conseguir esta muestra descarriada es correr hacia el puente de la cueva como siempre, pero tomando otro camino, a través de la charca de agua. Un salto turbo por encima de la pequeña rampa catapultará el kart a velocidad máxima hasta que Crash vaya a toda pastilla por la pendiente final con otro turbo para llegar a lo más alto del puente y hacerse con la «T».



EL SALTO DE PÉRTIGA
TOY STORY 2

Para progresar en el salto del ascensor, Buzz tiene que utilizar los cables que hay montados por la sala para balancearse hacia arriba y llegar a la siguiente sala al otro lado de ésta. El problema no es la electricidad que llega por el hueco, ya que evitarla es una simple cuestión de saltar en cuanto la corriente deja de circular. Lo que resulta problemático son los saltos, hasta que te das cuenta de que Buzz se soltará de la barra en cuanto haya finalizado el balanceo. Así que en vez de pulsar Jump (salto) una vez para soltar la barra y otra para abrir las alas de Buzz, sólo tienes que hacerlo una vez en la parte más alta de su movimiento. Con cualquier otra opción Buzz no logrará llegar a la siguiente pértiga.





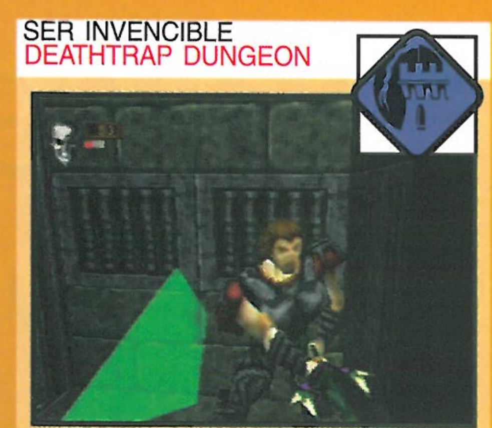
STAR WARS: LA AMENAZA FANTASMA
HABLAR CON WATTO



I never drink alone. You'd better buy my friend Kreg a drink too.

Watto no es siempre el alien más locuaz de Star Wars: La Amenaza Fantasma. De hecho, puede ser tremendamente grosero cuando quiere y no vas a llegar muy lejos si no habla contigo. Para asegurarte de que está dispuesto a intercambiar insultos contigo en el ruedo, antes tienes que hablar con Teemto. Puedes encontrarlo en el bar, y ésta es la clave para conseguir su ayuda. La primera vez que es persuadido para llevarte hasta Watto, en vez de hacerlo te presentará a Qui-Gon Jinn y a otros dos aliens. Interroga a estos dos últimos para descubrir que Teemto suele colaborar tras haberse tomado una copa. Dos 'Juri Juices' harán que se les dispare la lengua. Convéncelos de que te lleven a Watto. Acércate a él despacio y con cuidado. Ahora debería estar preparado para hablar. Sigue la conversación, haz tus apuestas con él y prepárate para salir corriendo.

SER INVENCIBLE
DEATHTRAP DUNGEON



Luchar contra seres inmortales siempre es injustor. Para compensar las cosas y convertirte en invencible, avanza en el juego hasta la pantalla de configuración e introduce el siguiente código: pulsa arriba, abajo, abajo, arriba, izquierda, izquierda, derecha, arriba. Si no es suficiente para ayudarte en la escapada, el siguiente truco de selección de nivel debería favorecer tu causa. En el menú principal pulsa L1, R1, triángulo, triángulo, cuadrado, círculo, R1, L1 y elige la opción de cargar el juego. Asegúrate de que no has introducido la tarjeta de memoria, ya que, de lo contrario, el juego empezaría a cargarse desde ese punto y no se activaría el truco. Ahora será más fácil.

SNAKE ÁGIL
METAL GEAR SOLID

Si Snake quiere grabar esos momentos trascendentales de la misión, puede encontrar la cámara cerca del cuerpo de Revolver Acelot. Así pues, desciende desde el Tank Hanger hasta el piso más bajo y camina por el agujero reventado por el C4 hasta llegar al pasillo en el que se creó el segundo agujero. A la derecha hay otra pared de escayola que puedes echar abajo con los explosivos. Pasadas las dos cámaras pistola, encontrarás dos puertas de seguridad que bloquean el camino hacia la cámara. Una tarjeta de seguridad del nivel seis hará que resulte accesible, pero como sólo se puede conseguir más tarde, tendrás que realizar un largo viaje de regreso. Una vez que Snake ha conseguido la cámara, puede hacer fotos y guardarlas con la tarjeta de memoria para más tarde.



HACERSE CON LA PALANCA
DISCWORLD NOIR





Para abrir los barriles de la bodega del Café Ankh, Lewton tiene que encontrar la palanca que tan útil le resultó con anterioridad. La encontró en un carro fuera de esta misma sala. Más tarde la confiscó Nobby cuando fuiste arrestado por el asesinato de Mundy. Ahora Lewton ha vuelto de la muerte y puede volver a su despacho para recuperarla. Allí se la dejó el agente Nobby al inicio del acto III, cuando entró en tu oficina y te encontró muerto. Así pues, para dirigirte hacia Patrician's Palace sólo tienes que volver a tu oficina y hacerte con la palanca. Cuando la tengas en tu poder, vuelve al trabajo.

HACER POLVO A ESOS MOLESTOS PRIMATES
APE ESCAPE



En cuanto se inicia el nivel final de uno de los mejores juegos de plataformas, un coche verde intentará aplastarte contra el asfalto, así que esquiva al conductor homicida y apunta a ese objetivo verde en su parte trasera. Tras el ataque tienes que encargarte del robot. Para vencerle hay que quitarle los brazos. Tres disparos en la luz verde situada sobre los hombros serán suficientes para conseguirlo. Mientras lo haces, sitúate más hacia el lado de la plataforma derecha, pero manténte cerca del centro. El enfurecido robot empezará a destruir las plataformas; salta hacia él y líate con la porra. Ahora ya puedes empezar a cazar todos esos monos locos.

Tras la muerte del mecanoide y la segunda captura de sus amigos, aparecerá de repente el propio Specter, así que asegúrate de que tienes lista la honda. Cuando decide hacerse visible y has esquivado su fuego, sólo tardarás cinco asaltos en dejarlo fuera de combate. Sin embargo, la fase final de este nivel es bastante más complicada que todo lo que se ha visto antes debido al escudo que Specter ha creado a su alrededor. Cuando el brillo rojo de los cohetes llena el aire, utiliza el Magic Punch para eliminar su campo protector. Al desaparecer, Specter vuelve a ser vulnerable al Magic Punch. A continuación, captura al molesto primate con la ayuda de la Time Net.

99 BALAS DE EXPLOSIÓN

Una vez que el juego está en marcha, pulsa la tecla de pausa e introduce esta secuencia: R2, abajo, L2, arriba, derecha, abajo, derecha e izquierda para recibir tantas vueltas como un mono catcher pudiera necesitar.

GUARDAR UNA VIDA

Si no te fías de tus pies y te precipitas desde un acantilado, ve a Start (inicio) y elige Exit (salida). Cuando aparezcas en la Time Station tendrás el mismo número de vidas que antes de la fatal caída.





TODOS LOS TRUCOS
WORMS ARMAGEDDON





Este es un juego perfecto para desahogar tus frustraciones con tus amigos y la familia. ¿Alguien que no quiere lavar los platos? Haz que se coma una oveja bomba. ¿Alguien con la música demasiado alta? ¿Por qué no enviarle un ataque aéreo? O si de verdad te han molestado, lo mejor es hacer algún truco y callar.

Tiempo infinito
8019B444
FFFF
8019B448
FFFF
Tiempo infinito en el modo entrenamiento
8019AA0C B234
Jugador uno – Gusano 1 salud infinita
8014AAA8 0064
Jugador uno – Gusano 2 salud infinita
8014AB44 0064
Jugador uno – Gusano 3 salud infinita
8014AB0 0064
Jugador uno – Gusano 4 salud infinita
8014AC7C 0064
Jugador dos – Gusano 1 salud infinita
8014AF28 0064
Jugador dos – Gusano 2 salud infinita
8014AD54 0064
Jugador dos – Gusano 3 salud infinita
8014ADF0 0064
Jugador dos – Gusano 4 salud infinita
8014AE8C 0064
Jugador tres – Gusano 1 salud infinita
8014B000 0064
Jugador tres – Gusano 2 salud infinita
8014B09C 0064
Jugador tres – Gusano 3 salud infinita
8014B138 0064
Jugador tres – Gusano 4 salud infinita
8014B1D4 0064
Jugador cuatro – Gusano 1 salud infinita
8014B2AC 0064
Jugador cuatro – Gusano 2 salud infinita
8014B348 0064
Jugador cuatro – Gusano 3 salud infinita
8014B3E4 0064
Jugador cuatro – Gusano 4 salud infinita
8014B480 0064
Ingravidez
8014DF0 0001



EL DINERO MUEVE LAS RUEDAS

GRAN TURISMO 2

Sólo las cantidades que aparecen intimidan: 600 coches, 28 circuitos, cinco nuevos carnés. Con toda seguridad, Gran Turismo 2 es el único juego al que te pasarías la noche entera jugando desde Final Fantasy VIII. Pero mientras otros pierden horas de sueño, nosotros podemos explicarte cómo conseguir cualquier coche que quieras sólo con siete carreras. No tienes que preocuparte en descolgar el teléfono, ni en ignorar a tus amigos, ni en memorizar el número de comida rápida para llevar a casa. Sólo tienes que seguir este simple atajo para llegar al paraíso de los supercoches.

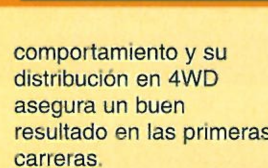












1. LAS PRUEBAS DE LOS CARNÉS

La mala noticia es que tienes que completar estas pruebas si quieres tener la posibilidad de progresar en GT2. Sin embargo, puedes empezar a competir sin tener ninguno de estos carnés, aunque no tiene mucho sentido conducir un supercoche si sólo puedes correr por la pista de pruebas. Así pues, empieza por los dos primeros y ve añadiendo el resto poco a poco.

2. DINERO

Anteriormente la única manera de conseguir dinero rápido con el coche era entregando pizzas a domicilio o si utilizabas el vehículo para escapar tras un robo. En GT2 también puedes conseguir dinero si ganas carreras y vendiendo los coches que también recibes como premio. Para subir desde la nada hasta convertirte en un maestro en GT2 lo mejor es vender la mayoría de coches que ganas, porque a menudo es mejor centrarse en uno solo en vez de tener el garaje lleno de coches de mala calidad.

3. ELEGIR CON INTELIGENCIA

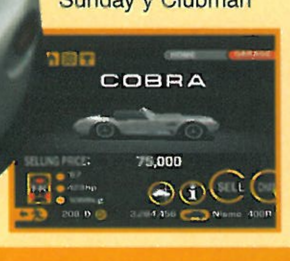
Si tus resultados en las pruebas para los carnés no eran tan buenos como para ganar un coche, sal ahí fuera e invierte los 10.000 créditos que algún benefactor te ha dado. Para poder participar en carreras rentables y así tener la oportunidad de ganarlas hay que conseguir el modelo Skyline GTS-4. Su excelente comportamiento y su distribución en 4WD asegura un buen resultado en las primeras carreras.

4. ÓRDENES INICIALES

La forma más rápida de ganar dinero no es participando en la copa Sunday ni en las carreras Clubman, pero sí son la forma más sencilla. La carrera más productiva con la que es posible subirse a lo más alto del podio es la competición Nissan Manufacturers. Con un premio de 10.000 créditos por ganar podrás modificar el vehículo con rapidez sin tener que participar en demasiadas carreras. Para los que creen que esta opción es demasiado, las copas Sunday y Clubman ofrecen premios medianamente decentes para unas carreras relativamente fáciles. Siempre es mejor ganar una competición fácil que quedar segundo en otra más difícil, hay una gran diferencia económica entre el primer y el segundo clasificado.

5. RUEDAS CALIENTES

Una vez que has ganado la magnífica cantidad de 23.500 créditos es hora de hacer un corto viaje al garaje Nissan para poner a la bestia a punto. Gástate unos cuantos













créditos en un cargador turbo Stage Two para aumentar la potencia (de 211 a 276 caballos de potencia por 13.500 créditos) y una caja de cambios nueva (10.500 créditos) para poder reducir la potencia en la carretera y este Skyline estará listo para correr.

6. CAMPEONATO 4WD

Ahora que tienes esta potencia extra por los cambios introducidos, el Skyline debería poder ejercer su dominio en el lucrativo mundo de los Campeonatos 4WD. Por las pistas cortas de las dos carreras de Seattle cualquier diferencia de potencia con tus oponentes será prácticamente inapreciable, siempre y cuando salgas bien de la curva final y bloquees al resto de corredores en las zonas más estrechas. El primer premio, el Wagon, puedes venderlo para conseguir más dinero. El segundo, el Nismo, se convertirá ahora en tu primera elección para competir.

7. COPA MUSCLE CAR

Participa con el Nismo en la segunda carrera de la copa Muscle Car para conseguir un gran premio. Puede parecer de locos participar con esta máquina contra todos esos monstruos, pero la agilidad del Nismo te ayudará a hacerte con una fácil victoria. Este Cobra de 75.000 créditos pagará todo tipo de mejoras, y si quieres más dinero o te apetece quedarte con un coche tan deseado, sólo tienes que ganar la carrera una vez más.

8. VAMOS DE COMPRAS

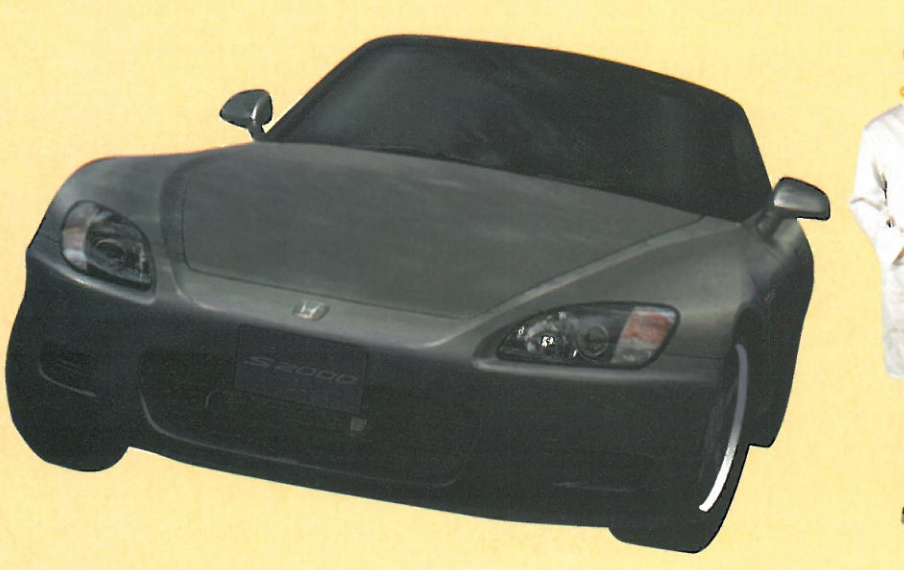
Gasta todo ese dinero en un nuevo turbo Stage Two, un Racing Intercooler, un juego de neumáticos supersuaves, cojinetes de freno nuevos y una caja de cambios custom. Todo esto sólo te costará 52.000 créditos y conseguirás una potencia de 492 caballos.

9. SUPER SKYLINE

El lugar perfecto para probar esta máquina mejorada es el Grand Touring Car Trophy. Una victoria aquí y, junto con el cava y el siempre bienvenido premio en metálico, recibirás un Unisia GT-R GT. Basado en el Skyline, es capaz de igualar a cualquier vehículo que puedas ver en este juego excepto uno. Y ahora vamos precisamente a por él.

10. ALL STARS

Ya sólo estás a cinco vueltas de conseguir el que quizás es el mejor coche de todo el juego. Si acabas en lo más alto del podio en la carrera All Stars por Red Rock Valley, consigues el fantástico 12 Speed. Con casi demasiada potencia incluso para él, su manejo puede resultar casi imposible, pero no importa. Si puedes conducirlo no lo vendas, ya que es capaz de dominar en cualquier carrera del juego. Si la bestia que lleva dentro es demasiado, véndelo por la increíble cantidad de 500.000 créditos y cómprate lo que quieras. Por esa cantidad de dinero puedes hacerte con un Impreza para rallies nuevo. Y por un poco más ¿qué te parece el Alfa 155 Touring? Incluso para el invencible Escudo sólo necesitas cuatro victorias en esta pista. ■





La guía de **Gran Turismo 2** está en la página 14

10

CONVIÉRTETE EN UNA

Como parte de nuestra continua misión de convertiros de titubeantes novatos en auténticos ases de los juegos para la PlayStation, hemos decidido introduciros en nuestros secretos. Cada mes profundizaremos en un tema y os daremos los diez mejores trucos para mejorar vuestra técnica. Algunos serán trucos, buenos y limpios, como técnicas secretas para marcar, mientras que otros serán, bueno, no tan limpios. En fin, de lo que se trata es de participar y ganar, no de quedarse a medias. Este mes os contamos nuestros secretos de fútbol.

Cuando nos falle la inspiración y no estemos en condiciones de explicarte las más retorcidas combinaciones de falanges, falanginas y falangetas, en ese caso... bien, echaremos mano de los benditos trucos que nos permiten superar esas malditas pantallas que aparecen de vez en cuando y nos dejan en la inopia mientras intentamos entender por qué el enemigo encaja todo lo que le lanzamos sin pestañear. Aquí pestañeamos todos. Faltaría más



1 Truco del salto

Todos los hemos vivido. Nos han pitado un penalty a favor, disparamos a la escuadra izquierda y nuestro colega, milagrosamente, lo desvía. ¿Cómo lo ha hecho? Fácil: mira en qué dirección has pulsado el pad y lo ha copiado. ¿Quieres evitarlo? Bien, tenemos un método infalible para que no vuelva a ocurrir. Simplemente, oculta el pad bajo tu jersey o camisa, y podrás tirar penalties seguro de que tu amigo no tiene ni idea de lo que vas a hacer.



2 Mantener ventaja

Este truco es algo más drástico, pues implica molestar deliberadamente a tu oponente para que pierda la concentración. Uno de los mejores modos de conseguirlo es mantener tu pie sobre el cable de su pad. Durante el partido, sin duda tu rival se animará y se moverá, sólo para encontrarse con que su movimiento se ve interrumpido por tu accidental pisotón. Sí, es rastrero y miserable, pero le distraerás hasta un punto difícilmente imaginable.



6 Antídoto para pies ligeros

En juegos como FIFA 2000 o ISS Pro Evolution puedes tomar el control de tu portero. Puede parecer que no es gran cosa, pero realmente puede llegar a ser un efectivo método de defensa. Cuando un oponente ha ganado la espalda de tu línea de defensa y se acerca solo al portero, éste puede salir y obligar al atacante a tomar una decisión más precipitada de lo normal, cerrándole el ángulo –y facilitando que su tiro salga fuera.



7 Usa los laterales

Los laterales son esenciales en la mayoría de juegos modernos si quieres ganar. Echa un vistazo al manual de instrucciones para ver qué tipos de centros hay disponibles. Por ejemplo, ISS tiene tres centros que pueden enviar el balón hacia el área a diferentes alturas. Una vez el esférico está de camino sal corriendo hacia él, pulsa el botón de patada y observa cómo se encaja en la red. Esto se mejora con la práctica.



8 Disparar desde los ángulos

Todos los juegos de fútbol desde International Soccer en el Commodore 64 han contado con un «punto ciego» en el que cualquier disparo acaba en gol siempre que dispares desde el mismo punto del campo. Lo más habitual es encontrarlos cuando el jugador se acerca a la portería en ángulo. Si te acercas al área a 45° de la línea de gol deberías encontrarlo. Estos puntos siempre vienen bien cuando buscas desesperadamente un gol.

Trucos

ESTRELLA DEL FÚTBOL

3



El truco del café

La estrategia es vital in los juegos de fútbol y no tiene sentido decirle a tu oponente que piensas jugar en una disposición 5-3-2 si se supone que va a ser una sorpresa. Si quieres hacer un cambio secreto de formación te recomendamos el truco del café. Cuando quieras hacer el cambio pide a tu amigo que te acerque una taza de café estratégicamente situada detrás de él. Cuando esté de espaldas haz el cambio rápidamente y ni se enterará.

4



Sentarse en la postura correcta

Nunca subestimes de qué manera tu forma de sentarte afecta al modo como juegas. Derrúmbate en la silla y tu juego será relajado, incluso letárgico. Siéntate tenso y te embarullarás con infames pases cortos. Creemos que la postura perfecta es sentarse erguido en una silla cómoda. Puede sonar raro, de acuerdo, pero pruébalo y pronto verás que los goles vendrán volando hacia tus delanteros.

5



Usa el pad adecuado

Al fin y al cabo, elegir el mejor pad es cosa tuya, pero creemos que lo mejor es usar un pad estándar de Sony para los juegos de fútbol. Si sabes sacar partido del pad analógico, adelante, pero la mayoría de la gente se maneja mejor con la reacción sólida, radical del pad digital. De este modo puedes hacer giros casi instantáneos que facilitan driblar al contrario o engañar al portero.

9



Confunde al portero

Cuando te acercas a la portería contraria la PlayStation tiene que hacer montones de complejos cálculos para decidir cómo va a reaccionar el portero. A medida que te acercas, es más fácil que el portero salve la acción porque ha tenido más tiempo para decidir la mejor opción. Si quieres evitar esto, simplemente altera ligeramente tu trayectoria, y las operaciones tendrán que empezar de nuevo.

10



Busca el penalty

Conseguir un penalty es un arte que requiere tiempo y dedicación. El mejor método es usar giros rápidos cuando un defensor te sigue, pues es fácil caer entre sus piernas. Cuando el balón bota tras un disparo intenta ponerte justo ante el defensa. Finalmente, siempre que te acerques al gol, crúzate ante el jugador que va detrás de ti pues es fácil tropezar con uno de sus pies. Ooooh. ■

Los 5 mejores

1. ISS Pro Evolution
2. FIFA 2000
3. ISS Pro '98
4. This is Football
5. Actua Soccer 2

nuestra guía
iss pro evolution
en la página 74

Con técnica...

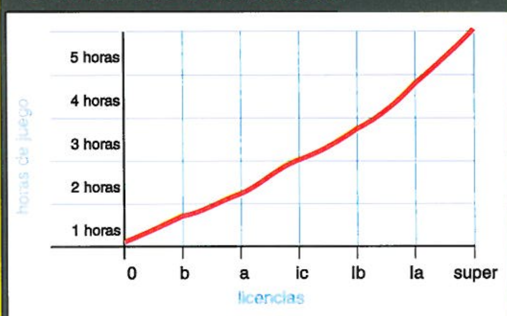
controles



equípate con...



Curva de Dificultad





jugadores
1-2

publicación:
sony

género:
carreras

Gran Turismo 2

PUEDE QUE TENGA LA MISMA CARROCERÍA QUE EL GRAN TURISMO ORIGINAL PERO GT2 SE HA MODIFICADO, PINTADO DE NUEVO Y PROVISTO DE TURBOS.

Para empezar

Una hora más tarde, con las palmas sudando y la visión emborronada, nuestro GT20 cruzó la meta con tres vueltas de ventaja sobre el rival más cercano. Después de 30 vueltas en Apricot Hill, todavía nos quedaba una hora y 100 kilometremos por delante.
Gran Turismo 2 es el mayor, más real y mejor juego de carreras que jamás ha aparecido para cualquier consola. Con 28 circuitos y 600 coches siempre iba a ser un trabajo monumental producir una guía completa pero lo hemos conseguido. En un increíble 36 páginas hemos comprado, conducido y chocado con todos los coches. Desde la rueda dentada más pequeña hasta el control del volumen del equipo de música hemos pulsado cada botón y ajustado cada tuerca. Hemos conseguido todas las licencias y conocemos todos los circuitos a la perfección. Desde el Alezza hasta el ZZ Coupe hemos mirado debajo del capó del mejor juego de conducción del mundo para presentarte la mejor guía de conducción.

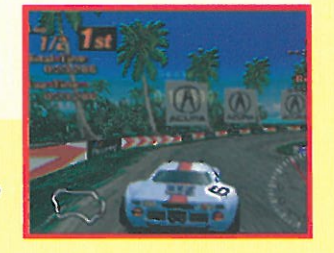


Técnica de conducción

Olvídate de todo lo que hayas aprendido sobre los juegos de coches hasta la fecha. Mientras que los otros juegos te permiten entrar en cada curva pisando el acelerador al máximo, GT2 sólo premia la conducción de precisión. Así que si quieres subir a lo más alto del podio, malgastando champán del caro, sigue nuestra guía básica de la conducción.

La trazada

La trazada es la ruta más corta por el circuito, la trayectoria más sencilla que ahorra frenadas innecesarias. Parece complicado pero en realidad es poco más que una cuestión de tomar la ruta más directa entre dos puntos. Por ejemplo, cuando te acercas a una derecha, coloca el coche en el extremo izquierdo de la curva antes de tocar los frenos mientras conduces por la curva. Apunta el coche hacia un punto imaginario en el centro de la curva, el ápice, y sigue acelerando suavemente. Ganas espacio para el giro, y además puedes entrar y salir a una velocidad superior.



Este GT40 supera esta curva de una manera más sencilla debido a su agarre superior, pero el principio sigue siendo el mismo para esta curva. Colócate en el exterior y tírate hacia el ápice.

Doble ápice

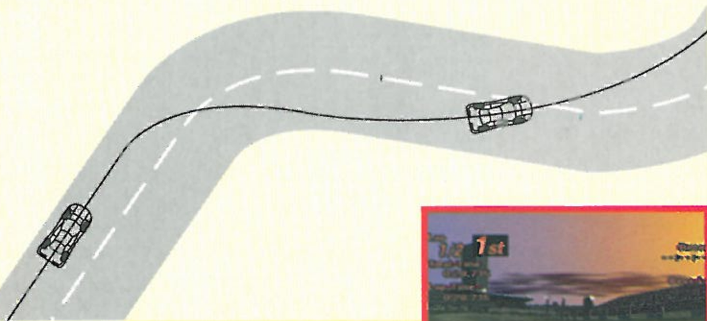
Cuando las curvas se hacen más complicadas la mejor ruta también cambia. Las curvas de doble ápice tienen dos curvas y, de nuevo, la mejor línea corre desde el extremo de la primera curva hacia el ápice entre las dos curvas, antes de acelerar del otro lado. Piensa en las dos curvas como una más grande y la velocidad total será superior: no tendrás que frenar tanto.



La última curva de Grindelwald es un ejemplo perfecto de las curvas de doble ápice. La primera curva se puede tomar pisando el acelerador pero la segunda sección requiere mucho más cuidado.

Curvas en S

Las curvas en forma de S necesitan una línea mucho más recta por el centro de cada curva. Asume una posición más centrada de lo normal y suelta el acelerador para que el coche entre derrapando en la primera curva. Aumenta la potencia después de la primera sección y deja que el coche pise los bordillos para mantener la línea más recta que puedas y conseguir una mejor velocidad máxima. Hace falta bastante práctica porque algunos circuitos, como la Etapa Especial R5, tienen murallas que castigarán una línea excesivamente amplia.





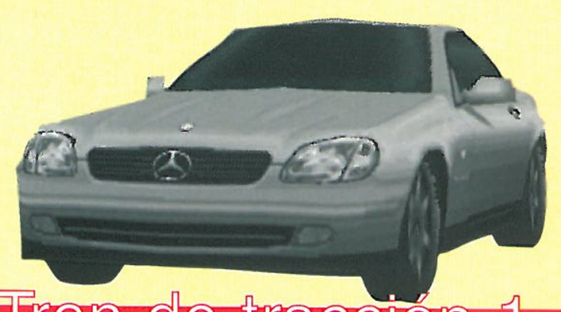
Red Rock Valley contiene el ejemplo perfecto de una curva en S. Un acercamiento a alta velocidad implica que se usar los frenos a medio camino para asegurar la salida perfecta hacia la siguiente curva, evitando así la gravilla.

Las Curvas

La mayoría de las curvas de GT2 requieren una cierta cantidad de frenado. Se pueden atravesar muy pocas sin aplicar al menos algo de frenos. La regla general es «entrar lento, salir rápido», implicando que si frenas pronto puedes salir más rápido. Si frenas pronto también te aseguras que el coche no pierda la estabilidad porque avanzará en una línea recta y girará menos. A veces es importante frenar más tarde que tu rival para intentar adelantarle por el interior, pero eso le daría la mejor línea y tendrá ventaja cuando salgáis de la curva.



Después de dominar la trazada y los diferentes problemas con los trenes de tracción, sólo falta aprender a girar correctamente. Sé valiente e intenta mantener la potencia hasta el último instante.

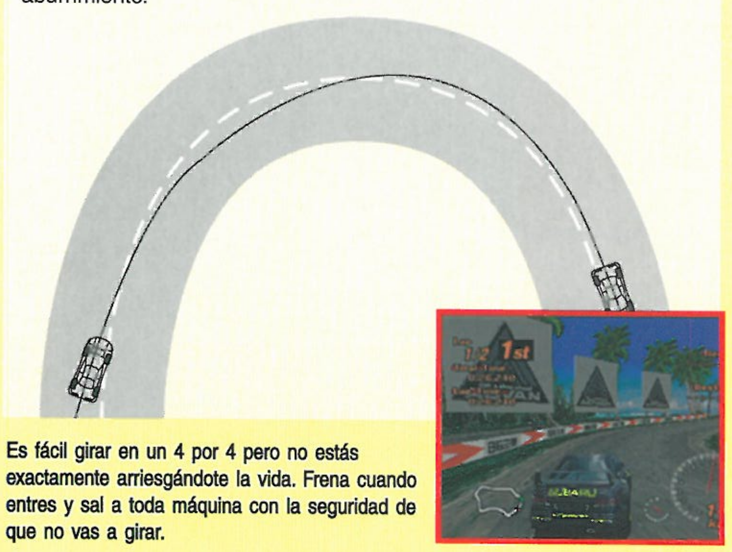




Tren de tracción 1

CUATRO POR CUATRO

Hay diferentes estilos de frenada según los diferentes tipos de coche. Los vehículos 4 por 4 son los que perdonan más y son más previsibles. Debido a sus grandes trenes de tracción, se deslizan menos, y son perfectos para frenar tarde en las curvas y bajar la potencia antes. Como las cuatro ruedas controlan la potencia, no hay que preocuparse por el momento en que se pisa el acelerador, porque estos coches son previsibles casi hasta el aburrimiento.

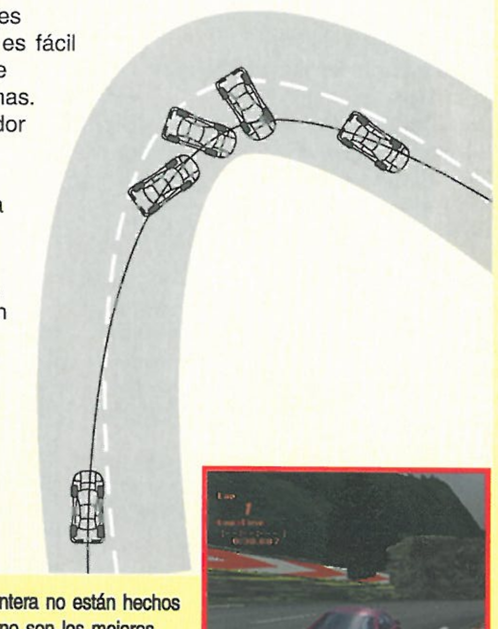


Es fácil girar en un 4 por 4 pero no estás exactamente arriesgándote la vida. Frena cuando entres y sal a toda máquina con la seguridad de que no vas a girar.

Tren de tracción 2

TRACCIÓN DELANTERA

La TD es la configuración más habitual en los coches familiares y por eso es fácil girar y el vehículo se contiene cuando frenas. Pueden girar alrededor de su eje frontal si aplicas demasiada potencia, pero suelta el acelerador y solucionarás este fallo. Aparte de esto, los coches presentan pocos problemas incluso para los conductores más novatos de GT2. No te preocupes.

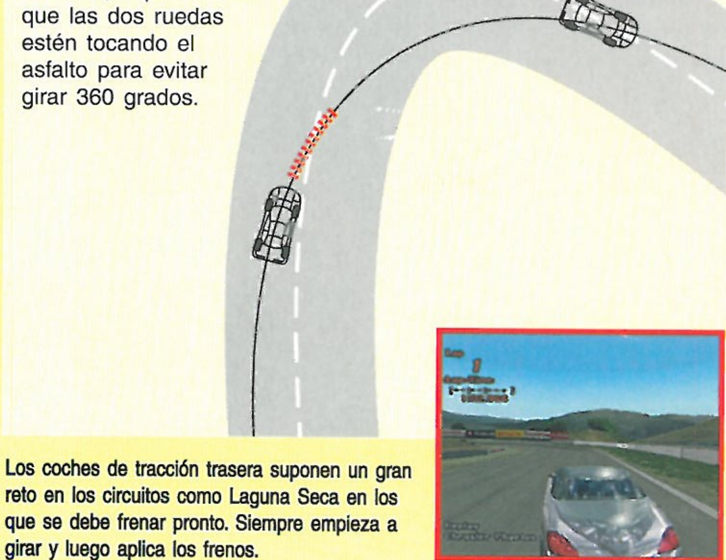


Los coches de tracción delantera no están hechos para las carreras y por eso no son los mejores para las curvas cerradas. No frenes demasiado abruptamente o la parte trasera se te puede ir.

Tren de tracción 3

TRACCIÓN TRASERA

Sólo las ruedas traseras aplican la potencia al asfalto, por lo que estos coches son muy inestables, sobre todo cuando frenan. Intenta reducir la velocidad antes de girar hacia dentro y avanza con cuidado antes de salir a toda pastilla. Además, espera hasta que las dos ruedas estén tocando el asfalto para evitar girar 360 grados.



Los coches de tracción trasera suponen un gran reto en los circuitos como Laguna Seca en los que se debe frenar pronto. Siempre empieza a girar y luego aplica los frenos.

Contradirección

Los coches inestables, las superficies resbaladizas y otros pilotos implican que no se puede tomar cada curva siempre de la misma manera. En las carreras tienes que plantar cara a lo imprevisible mientras mantienes el control de tu vehículo. Así que cuando entras a toda máquina en una curva y la parte trasera empieza a deslizarse, gira las ruedas en la dirección contraria. Poco a poco, devuelve la palanca al centro cuando salgas de la curva y el coche se alineará para salir a toda velocidad.



Estos Cobras son perfectos para desplazarse lateralmente, pero son tan potentes que es demasiado fácil dar vueltas con ellos. Debes aprender a contradirigir cuando conduces el Viper.

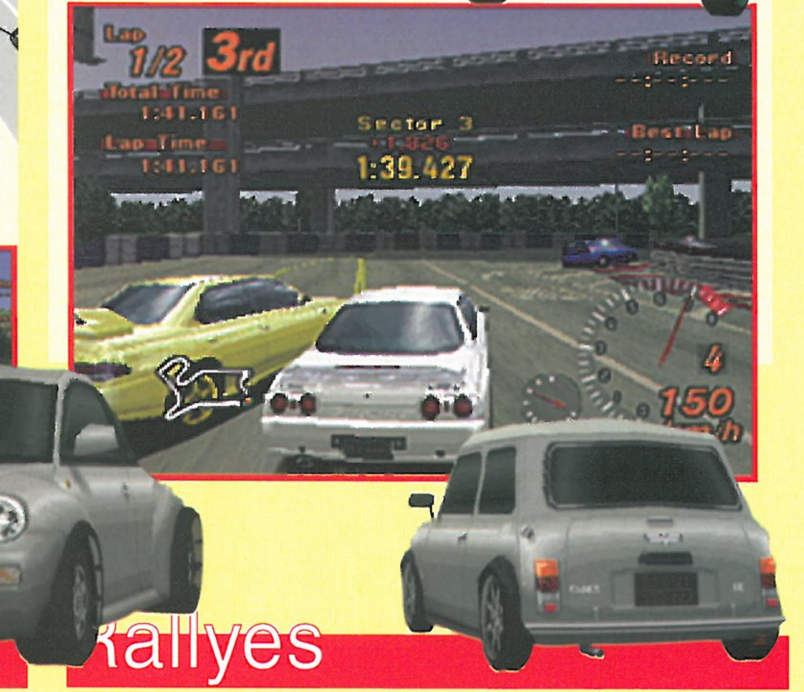
Adelantar

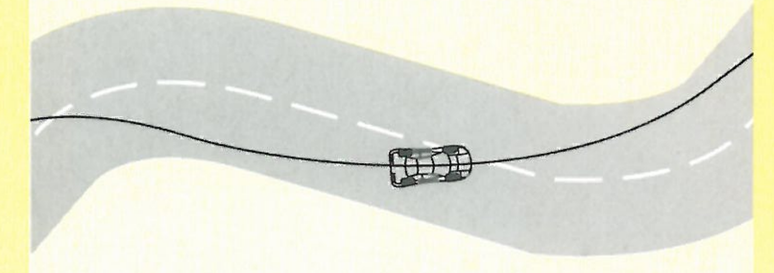
Hay dos maneras de adelantar cuando juegas GT2: con mejor conducción o con mejor tecnología. Pasar los coches inferiores es una simple cuestión de esperar hasta que llegues a un tramo recto y adelantarles con la máxima potencia de tu motor. En las carreras más equilibradas, es en las curvas donde se pueden mejorar las posiciones. Los otros pilotos siempre lucharán por la trazada, así que un movimiento por el interior de la curva combinado con el uso brusco de los frenos puede mejorar tu clasificación. Es importante que no dejes los frenos hasta demasiado tarde ya que, aunque los pases en la entrada, el que tenga la mejor salida se pondrá por delante.

La pintura de este pobre Mini está a punto de estropearse por culpa de la llegada repentina de un Stratos por la puerta lateral. Parece un poco tramposo pero, ¿quieres ganar o no?

Conducir súcio

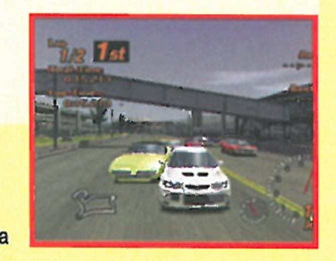
Los conductores con menos escrúpulos pueden optar por olvidarse de los frenos y chocar deliberadamente contra sus rivales en las curvas. En lugar de cronometrar sus giros a la perfección, se dirigen directamente hacia el líder, deslizándose por la curva y empujando a su rival de la pista. Es una táctica arriesgada y muchos desaprueban tales acciones, pero como método para ganar posiciones es inmejorable.





Bloquear

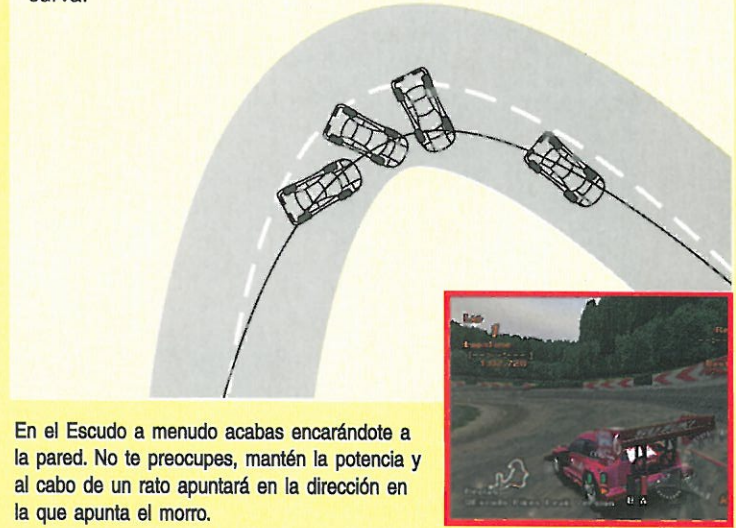
Puede que los choques premeditados sean poco legítimos, pero no hay nada malo en un poco de bloqueo. Armado con el retrovisor y una tendencia a serpentear, es posible que ganes a los coches muy superiores. La técnica funciona especialmente bien en las carreras de Muscle Car, cuando la fuerza de las máquinas americanas no cuenta para nada cuando se enfrentan a un Lancer Evo VI que serpentea por las calles de Seattle.



No se puede igualar a los Muscle Cars en cuanto a la velocidad a secas, pero son tan manejables que se puede serpentear por el circuito para mantener tu rival atrás durante toda la carrera.

Rallyes

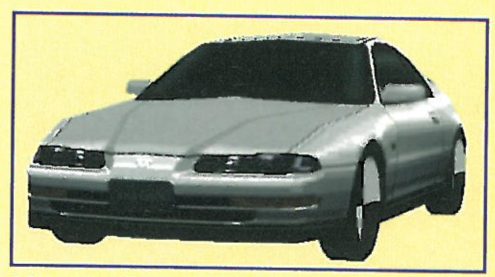
Después de pasar horas perfeccionando tu técnica en las curvas, toda esta información queda obsoleta enseguida que te metas tras el volante de un coche de rallyes. Olvídate de la trazada, estarás demasiado ocupado intentando controlar los deslizamientos de estos potentes coches. De hecho, se deben aprovechar los deslizamientos para superar la mayoría de las curvas cerradas que predominan en circuitos como Pike's Peak. Las superficies movedizas implican que se debe contradirigir para encarar en cada curva.



En el Escudo a menudo acabas encarándote a la pared. No te preocupes, mantén la potencia y al cabo de un rato apuntará en la dirección en la que apunta el morro.

Tu primer coche

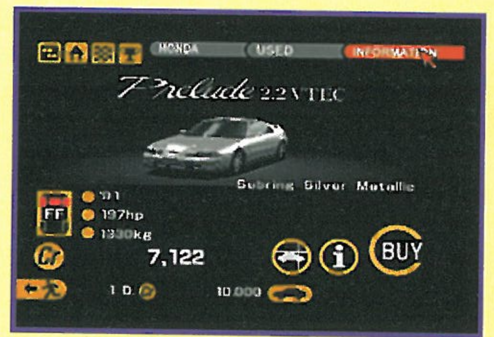
Aunque siempre te puedes fiar de la descripción del vendedor, y no hay problemas con la oxidación, la mayoría de los motores en estos patios simplemente no son aptos para las carreras.Los coches se pondrán a la venta, y si el que buscas no aparece, mejora tu técnica en los exámenes de licencias y vuelve más tarde. Lástima que no puedas elegir el color.



Honda Prelude 2.2 VTEC

Créditos: 7,122

Con dirección a las cuatro ruedas y un motor V-Tec muy potente, este Prelude es un vehículo que te puede interesar. Es algo más viejo que otros coches pero los puede igualar en cuanto a rendimiento; el dinero que se ahorra se puede gastar en otras mejoras. Vale la pena considerarlo.



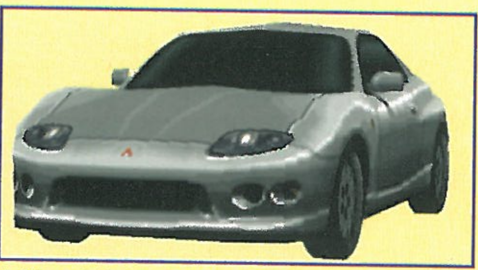


Toyota Supra Twin Turbo R

Créditos: 9,405

Con dos turbos ya incluidos, es barato modificar los Supra y en este sentido su rendimiento es mejor que la versión actualizada con turbos. Son pesados en comparación con los otros de la clase y este defecto se nota más con las modificaciones. Un buen coche para empezar.

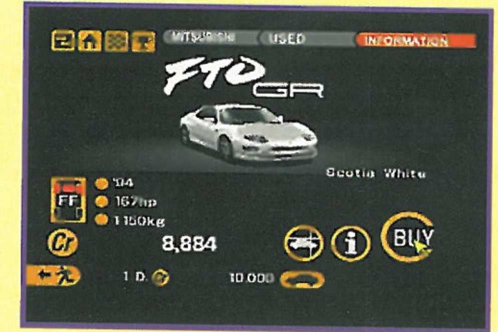


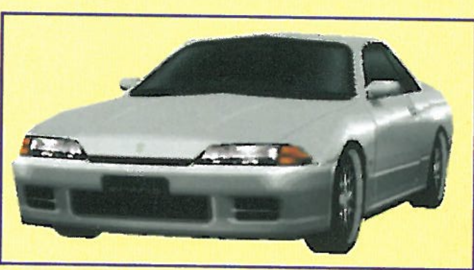


Mitsubishi FTO GR

Créditos: 8.884

Aunque el FTO tiene el mismo aspecto que su primo el GTO, la relación no va más allá de los detalles superficiales. Con motor delantero y tracción frontal (TF), le falta la potencia y la capacidad para modificaciones. Útil, pero limitado.

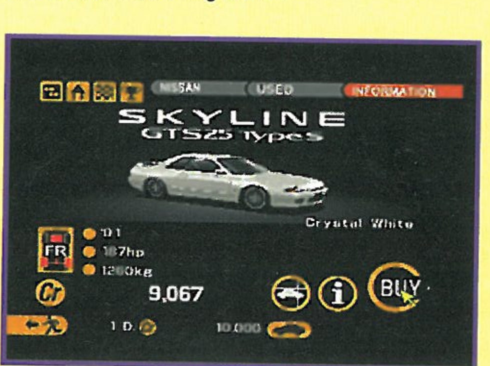




Nissan Skyline GTS 25 '91

Créditos: 9.067

Lleva el nombre, pero no es lo mismo. Más que un 4 por 4 es un coche familiar de tracción delantera. Ha sido reemplazado por las variantes R33/4 4 por 4 pero sigue siendo una versión potente y la plataforma ideal para modificaciones posteriores. Si no encuentras la variante GTS, elige éste.



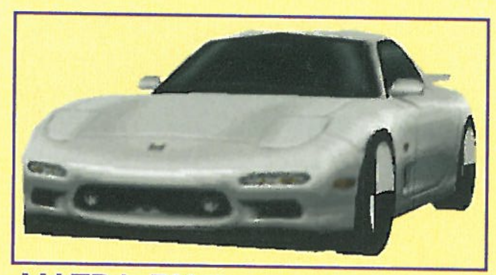


Nissan GTS.4 R32

Créditos: 8.521

Posiblemente el mejor coche que te puedes permitir, los R 32 son muy escasos. Se pueden ajustar casi tanto como los modelos más costosos y seguro que tendrás una ventaja en los Eventos Especiales. Muy bueno por su precio.

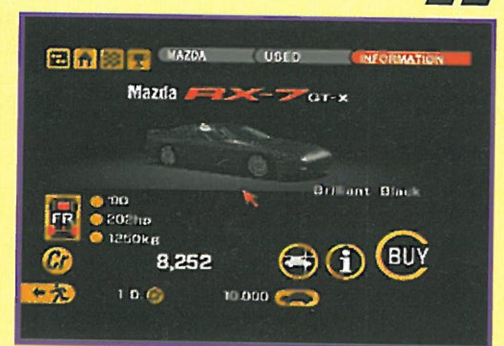




MAZDA RX-7

Créditos: 8.252

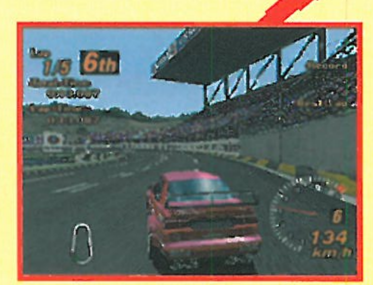
No siempre fácil de manejar, el rápido y ágil RX-7 es muy apto para las pistas. Su chasis ligero y motor potente le proporcionan el tipo de aceleración y máxima velocidad que hacen que esté preparado para las carreras en cuanto ponga las ruedas en el asfalto.



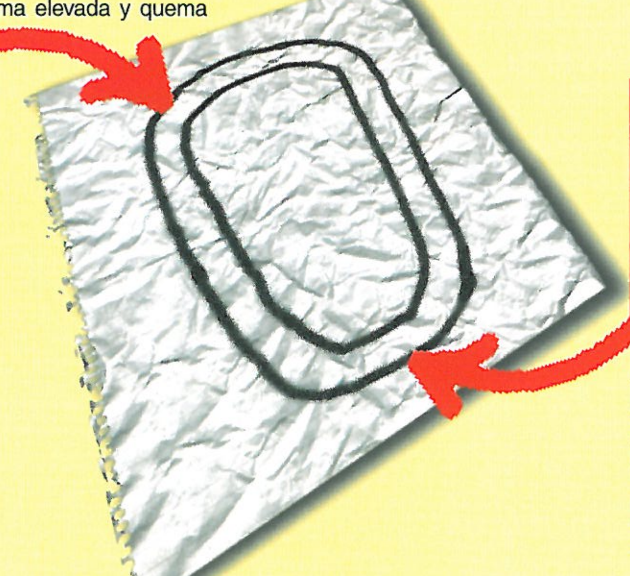


Super Speedway

Una simple prueba de velocidad con muy pocas curvas lentas, Configura las marchas para una velocidad máxima elevada y quema los neumáticos para ganar.



La más fácil de las dos curvas en esta pista. Toma la línea exterior y mantén la potencia cuando el coche se tire hacia el ápice de la curva.





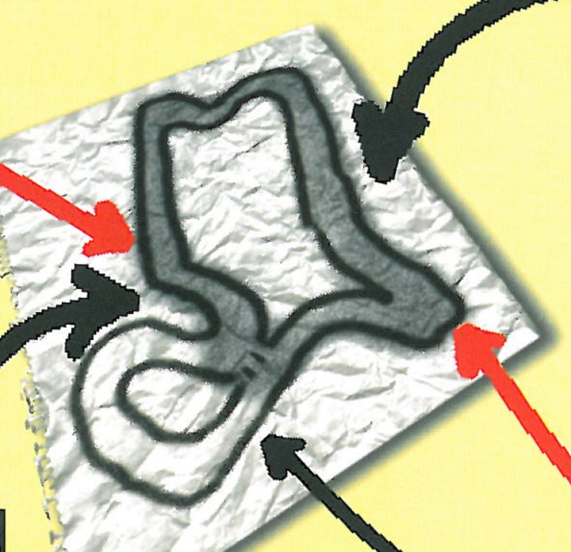
Los otros pilotos reducen la velocidad aquí pero si eres atrevido toca los frenos un poco antes de girar. Si empiezas a deslizarte, suelta la potencia para recuperar el control y mira como los demás desaparecen en la distancia.

Seattle: Corto y ciudad

Uno de los circuitos nuevos más agradables, Seattle es un reto para cualquier coche. Frena pronto, frena duro, y prepárate para muchas sacudidas.



Después de soltar el gas para deslizarte por la última curva sólo hará falta un ligero toque de los frenos. Como no hay señal de 25 metros tendrás que adivinar dónde tendría que estar y reducir la velocidad en ese punto.



Después de esta sección con tanta velocidad vuelve a los frenos de inmediato y dirígete hacia el ápice. Hay una zona extendida pero perderás tiempo si entras, así que procura no ir demasiado hacia el exterior.

Con las revoluciones en rojo esta curva viene como una sorpresa y debes pisar el acelerador al lado de la señal de 50 metros y empezar a deslizarte. Acelera en la salida para alinear el coche para la siguiente derecha.



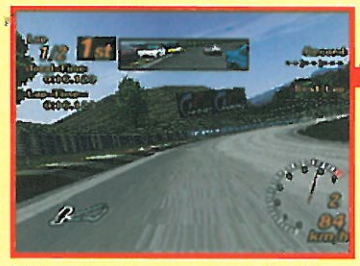
Mantén una línea recta por encima de los baches o el coche no será estable cuando frenes. Písalos al lado de la señal de 50 metros y deslízate por la curva.

Cuando entres como un rayo en la curva, frena duro al lado de la señal de 50 metros y gira por el interior de la curva. Así impedirás que los otros coches te saquen de la línea y cuando llegues al tramo recto podrás salir más rápido.

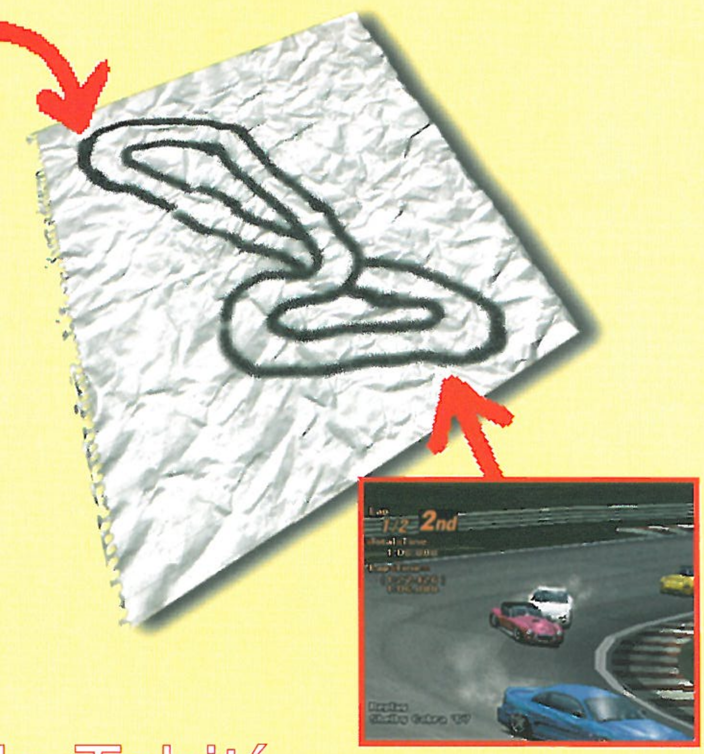


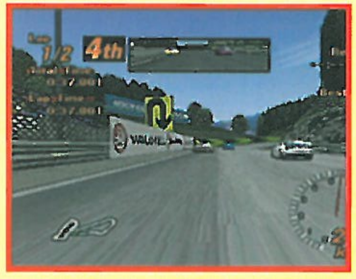
Midfield Raceway

Una combinación de curvas lentas y chicanes de alta velocidad, la última horquilla no es ningún lugar para los giros porque tu primera posición se convertirá en la última.



Esta primera curva engaña. Al principio parece sencillo pero es muy fácil deslizarse hacia la hierba cuando sales. Muévete hacia el extremo izquierdo antes de deslizarte hacia el centro con un toque de frenos. Sal a plena potencia hacia la siguiente curva.





Pisa el freno al lado de la señal amarilla que indica la curva antes de girar por el interior y avanzar rápidamente por la siguiente curva que pasa por debajo del puente. Ponte a la derecha de la pista para superar la siguiente curva que te lleva a la siguiente sección.

Toma la línea más recta que puedas hacia la chicane, frenando cuando salgas para desplazarte hacia el exterior y usa los frenos con antelación para avanzar muy lentamente hacia esta curva.

Carretera de Tahití

Ideal para los principiantes, este circuito de carretera tiene barreras que perdonan y sólo una curva peligrosa. Intenta mantener una línea suave y no toques los frenos para conseguir un tiempo ganador.



Asume la posición correcta en la carretera y no hará falta decelerar para esta curva. Ponte en el centro de la pista y toma una línea cerca de los anuncios con la potencia a tope durante todo el tramo.





Empieza desde el exterior de la pista y frena en medio de la curva en forma de S, pisa a fondo cuando pases por la curva. Los giros deben ser suaves o el coche se irá..



Toma la línea más amplia que puedas cuando te acerques a esta última curva, sé valiente y no sueltes el gas. La salida lanza el coche lateralmente por lo que debes colocarte a la derecha para cruzar la línea y evitar una visita obligada e innecesaria a los boxes.

Aquí tienes otra curva complicada. Cuando la pista gira hacia la izquierda, aparece esta derecha cerrada. Ponte a la izquierda de la pista y frena con antelación para poder salir más rápido.



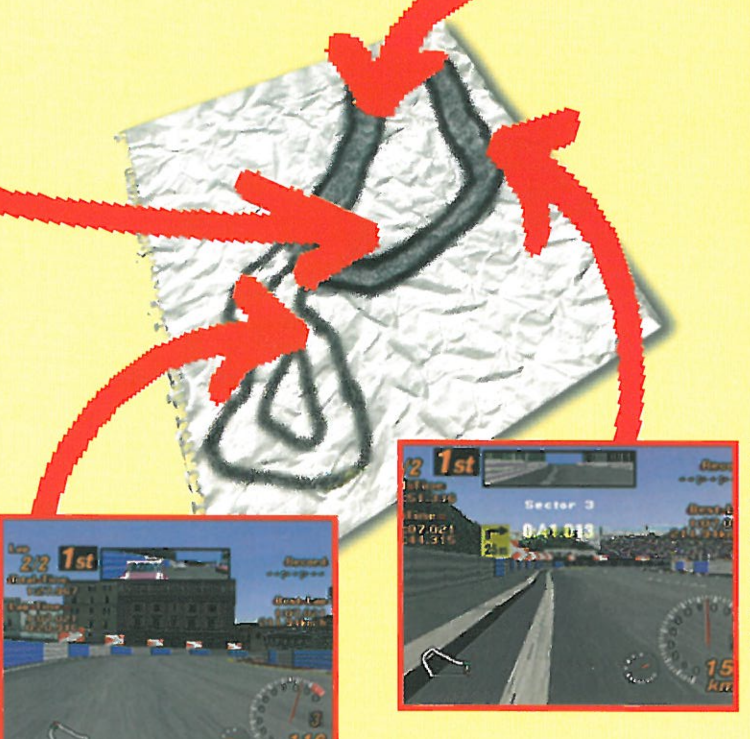


Roma Corto

Un circuito rápido con unas cuantas curvas peligrosas. La salida hacia la última curva es fundamental, frena y gira con antelación.



Cuando hayas llegado a la cabeza del pelotón, no lo arriesgues todo tomando esta curva de forma lenta. Sigue el borde de las cajas amarillas y no tengas miedo de aprovechar los bordillos en la salida.





Otra vez hay que ser puntual con los frenos para el acercamiento a esta curva. La pista es estrecha aquí y hay todo tipo de líos, así que entra pronto y sal tan rápido como puedas.

Esta última curva es fundamental. Una salida rápida asegura la victoria pero un error acaba con cualquier posibilidad. La clave es un giro pronto para tocar el interior de la curva y para hacerlo tendrás que empezar a frenar al lado de la señal de 50 metros.

La pista se divide aquí en una versión larga y otra corta. Los giros van en direcciones contrarias pero ambos requieren que frenes a los 25 metros. Los que vayan hacia la derecha tendrán que aflojar la potencia durante más tiempo y luego deslizarse hacia el tramo recto.

Laguna Seca

Basado en un circuito real, Laguna Seca es uno de los circuitos más desafiantes que hay. Su rapidez es tremenda y muchas de las curvas son ciegas, con el famoso Sacacorchos y una curva en forma de S aterradora. Frena con tiempo y lo más importante, sé valiente.



El marcador «2» de aquí indica el punto en el que debes saltar encima de los frenos. Podrás reducir la suficiente velocidad como para deslizarte seguramente por esta curva y subir la colina hacia el mismísimo Sacacorchos.





Después de salir bailando de la línea, ponte a la derecha de la pista y empieza a frenar duro antes de entrar en la curva. Un toque del acelerador mientras intentas quedarte en la pista y corre hacia el siguiente tramo de curvas.

Para tomar el Sacacorchos, sube la colina hasta llegar a la cresta. Dale a los frenos antes de saltar por la cima o el coche se lanzará en el aire y perderás el control. Todavía pulsando Cuadrado, muévete hacia la derecha de la pista y déjate caer cerca del bordillo. Ponte a la derecha y vuelve a acelerar para la salida.

Aún no te puedes relajar porque esta curva también muerde. No se ve nada de lo que hay por delante, y casi tendrás que parar el motor para esquivar la trampa de arena. Frena al lado del marcador «3» y gira para completar la vuelta.



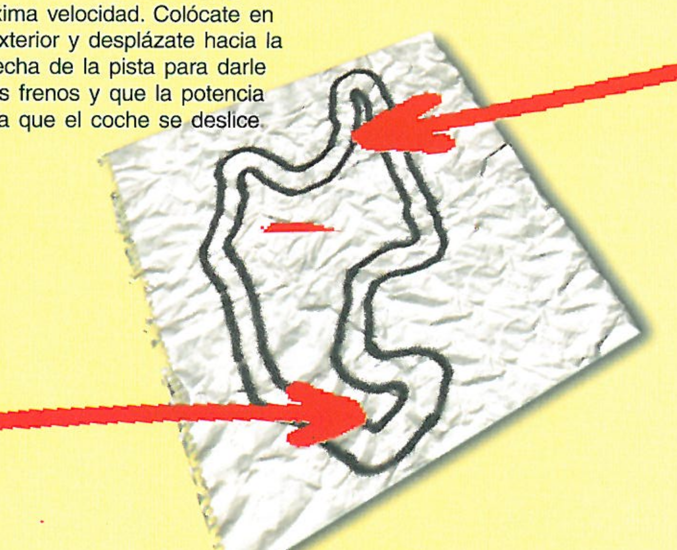


Trial Mountain

Las legiones de aficionados de GT ya conocerán este circuito, que requiere que los coches tengan muchísima velocidad y ganas de deslizarse por las curvas a toda máquina.



Entrarás en esta curva a la máxima velocidad. Colócate en el exterior y desplázate hacia la derecha de la pista para darle a los frenos y que la potencia haga que el coche se deslice.



Esta serie de pequeñas curvas presenta pocos problemas e incluso pueden servir para adelantar. No sueltes el acelerador y deslízate por esta curva para ganar terreno cuando te acerques a la meta.



Después del túnel hay que frenar muy duro otra vez. Reduce la velocidad para entrar en la derecha antes de acelerar, soltando el gas ligeramente para superar la chicane amurallada.

Deep Forest

Corre hacia el ocaso en este original de GT. La rapidez en línea recta cuenta más que las curvas: sé valiente con ellas.



En cuánto salgas a la luz diurna al final del túnel, gira hacia dentro y dale a los frenos para tirar el coche por esta curva. Procura frenar con antelación porque la amplia zona fuera de la pista hace que sea muy difícil recuperarse si sales del asfalto.



Después de salir a toda máquina de la línea existe la tentación de entrar en esta curva a la misma velocidad. Pero es mejor que seas precoz y generoso con los frenos. Una entrada lenta permite una salida más rápida y puedes ganar algunas posiciones.



oParece una horquilla pero algunos de los coches menos marchosos podrán tomar esta curva a la máxima velocidad siempre que sigan la línea de carrera. Si tienes un coche de carreras de verdad tendrás que recurrir al uso de los frenos.



El túnel de esta curva sólo requiere que toques los frenos ligeramente cuando entres y otra vez para salir. En ambas ocasiones el coche debe deslizarse porque con tanta velocidad acabarás en la densa hierba.

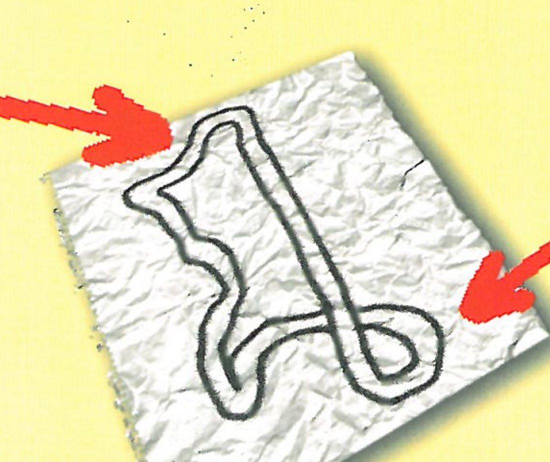


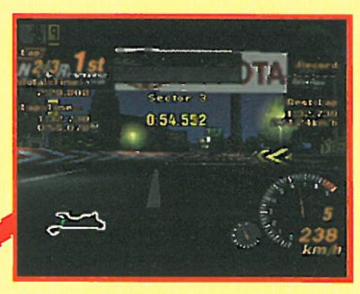
Etapa Especial Ruta 5

La pesadilla nocturna. Con sus horquillas, chicanes y giros rápidos ésta es una prueba de todas tus habilidades al volante.



Arriésgate en esta curva y el premio será la primera posición. Ponte en el centro de la pista y suelta el gas cuando entres. Toca el acelerador cuando te deslices de la curva y acabarás con el liderato.





A menudo esta curva en forma de S es decisiva. Acércate a ella por la banda central después del segundo paso de cebra. Intenta seguir una línea recta hasta la última curva cuando debas desplazarte hacia la izquierda para ganar espacio para la siguiente curva.

Con esta curva no se puede ser demasiado cuidadoso. Usa la última señal que hay por encima de tu cabeza como indicador de cuándo debes frenar, púlsalos durante gran parte del giro. Parece una técnica algo lenta pero si el coche gira aquí se acaba la carrera.

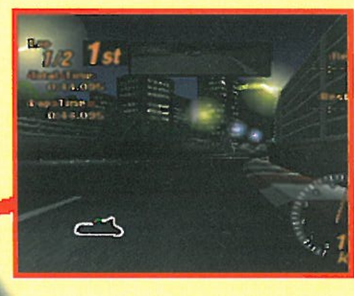


Etapa Clubman Ruta 5

La versión menor de la Etapa Especial. Los coches de tracción trasera deben tener cuidado con los giros en la horquilla.



Observa como las luces de los frenos de los otros coches se encienden y pásales volando para entrar en la curva. Suelta un poco de gas y sigue deslizándote, volviendo al acelerador cuando el coche empiece a alinearse.



Con paredes en cada costado, los errores en esta curva en forma de S se pagan caros. En lugar de acabar en el cementerio de coches, ponte en el centro de la pista y suelta el acelerador. Sólo ajusta la dirección ligeramente y pisa los frenos de nuevo parar pasar a la izquierda de la pista para evitar otra barrera.

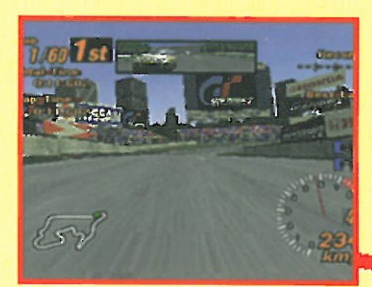


oDesde la banda central, toca Cuadrado ligeramente y empieza a girar el coche hacia dentro. El coche podrá mantener una línea cerca al ápice y podrás volver al acelerador para salir a pleno gas.

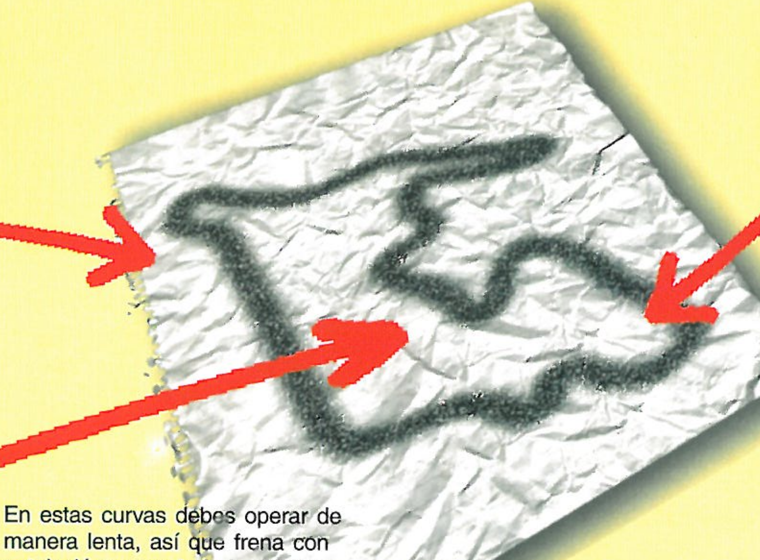


Speedway de Grand Valley

Un circuito largo y rápido con unas cuantas curvas cerradas que pillarán a los poco atentos por sorpresa. Exige una velocidad máxima muy elevada y buen manejo del vehículo.



No te pases en esta curva. Te puedes acercar tan rápido como quieras pero hay que usar los frenos desde la penúltima señal si quieres evitar los accidentes.



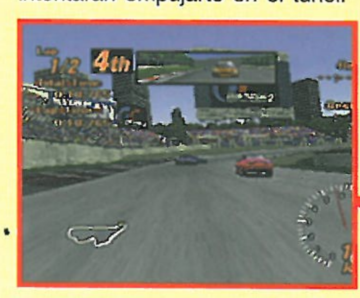
Esta curva es muy gradual y la puedes tomar casi a tope con el volante girado al máximo. El coche se tirará hacia la derecha y debes quedarte en ese extremo en preparación para una derecha cerrada.



En estas curvas debes operar de manera lenta, así que frena con antelación y usa toda la anchura de la pista. No te preocupes si crees que vas demasiado lento porque los demás coches pierden mucho tiempo aquí y no quieres acabar en la trampa de arena.

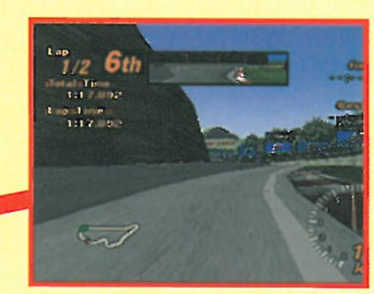
Grand Valley este

La versión más pequeña del Valle con algunas de las curvas más complicadas eliminadas. Cuidado con los coches más rápidos que intentarán empujarte en el túnel.



Intenta mantener la línea más recta que puedas cuando frenes porque en muchos coches la parte trasera derrapa y se puede ir. Frena cuando veas la última señal de la entrada y no toques la hierba hasta llegar al tramo recto.





Al otro lado del túnel corre por esta primera curva en forma de S pero reduce la velocidad para la segunda. Coloca el coche en el centro de la pista y procura usar los bordillos para tener una ruta libre de grava y entrar en la última curva.



Como la versión Speedway de este circuito, hay que sacar provecho de los frenos para tomar estas dos curvas de forma segura. La primera no es tan cerrada como la segunda, pero debes estar al tanto de los coches que te golpean y hacen que gires.





Guía

Anillo de Alta Velocidad

Clava el acelerador al suelo porque esta pista requiere conducción de alta velocidad en grandes cantidades. Configura el coche para pocos bajos y una elevada velocidad máxima.



En la lucha de vehículos de la salida, intenta ganar la línea exterior para este giro. Empieza en lo más alto de la pendiente y gira fuertemente hacia el ápice en el punto más bajo de esta curva. El coche se deslizará hacia abajo y te catapultarás hacia delante y al liderato.

Casi estamos. Esta curva no es tan cerrada como parece. Un movimiento del acelerador y el cierre completo de la dirección y el coche se deslizará hacia el tramo recto, siempre que tengas un acercamiento bien amplio.



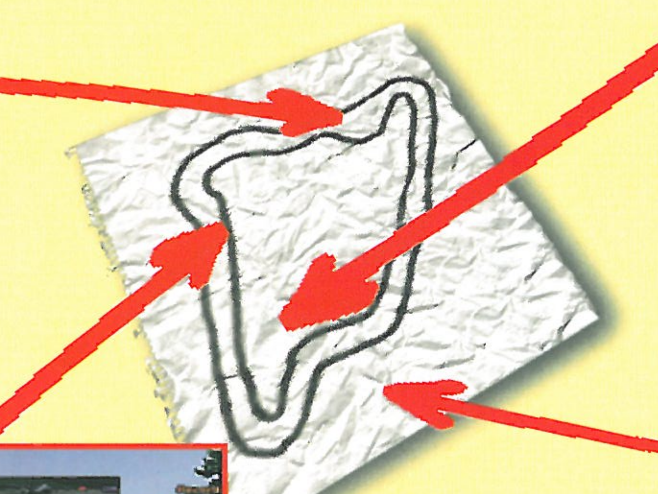
Hay que pulsar los frenos para esta derecha y busca una posición central para que cuando entres en la próxima curva no estés encima de los bordillos de inmediato.

Grindelwald

Un circuito serpentino que promociona la conducción cercana, sobre todo por la primera sección en la que la pista sube una colina.



Toma una línea profunda para entrar en esta primera curva y estarás preparado para toda la sección. Un poco de frenado y luego usa la máxima potencia hacia una derecha que debes tomar a una velocidad más reducida y con la línea más amplia que puedas conseguir.





Cuando te acercas a esta chicane, pisa los frenos y quédate cerca de la barrera de la izquierda para que la parte trasera quede alineada. Luego usa los frenos de nuevo y deslízate hacia la siguiente curva.

Reduce todavía más la velocidad y gira el morro para esta amenazadora curva en forma de U. Un pequeño deslizamiento y gas para la salida, y estarás en una buena posición para enfrentarte a la última sección.

Ésta no es mucho más que una simple curva de doble ápice. Vuela por la primera y frena cuando entres en la segunda porque te espera otra curva en forma de S a la salida que impedirá que aceleres inmediatamente.



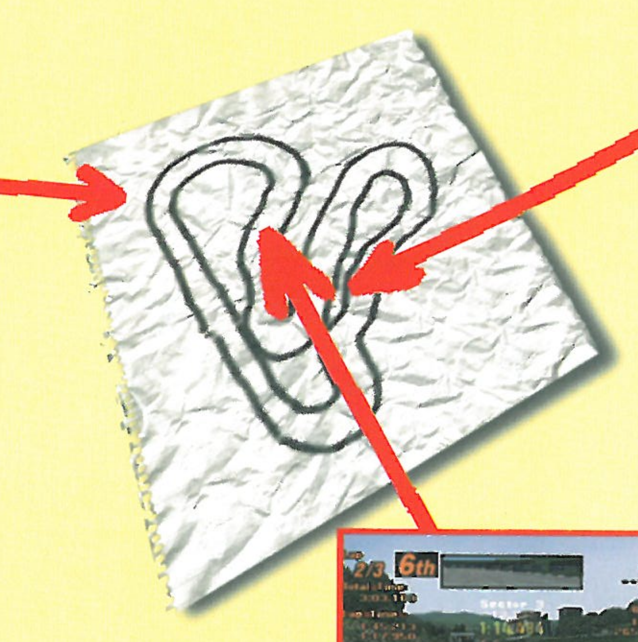


Apricot Hill

Un circuito complejo que puede sorprender a los poco atentos, incluso después de 50 vueltas. Cuidado con la primera y la última curva.



Se debe tratar esta curva gradual como si estuviera formada por dos partes. Frena y deslízate por la primera pero no dejes que el coche resbale demasiado lejos cuando repitas el proceso en la segunda parte. Acelera de nuevo y tira el coche hacia la izquierda para esquivar la hierba y prepararte para la siguiente curva.



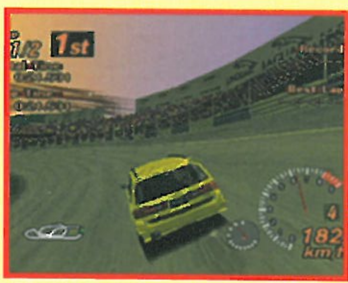


Esta curva es pero que muy cerrada. Usa toda la pista y la señal de 50 metros para ayudarte a superar una de las curvas más lentas de todo el juego. No toques los pedales hasta que estés a salvo al otro lado.

No hay marcadores que indiquen cuándo debes frenar aquí. Frena tarde y deja el coche en la posición más oportuna para volar por la curva en forma de S que hay al otro lado que te lleva hacia la última curva.

Red Rock Valley

Las curvas en pendiente de Red Rock son idóneas para practicar tu técnica fuera-dentro-fuera. Apenas necesitas los frenos aquí.



Una curva en pendiente de las más clásicas. Toma la línea exterior y mantén pulsado X mientras te deslizas desde el exterior de esta curva hacia el interior y luego otra vez hacia fuera.





Volviendo a la luz diurna, toca los frenos durante un segundo para superar estas curvas. Como siempre la línea debe ser bastante recta pero lleva el coche hacia fuera para girar el coche hacia otra sección de alta velocidad.

No caigas en la tentación de girar demasiado pronto al lado de las graveras que hay en ambos lados. Apunta el morro por las curvas y toca los frenos en medio de la sección para que puedas salir acelerando hacia la siguiente pendiente.



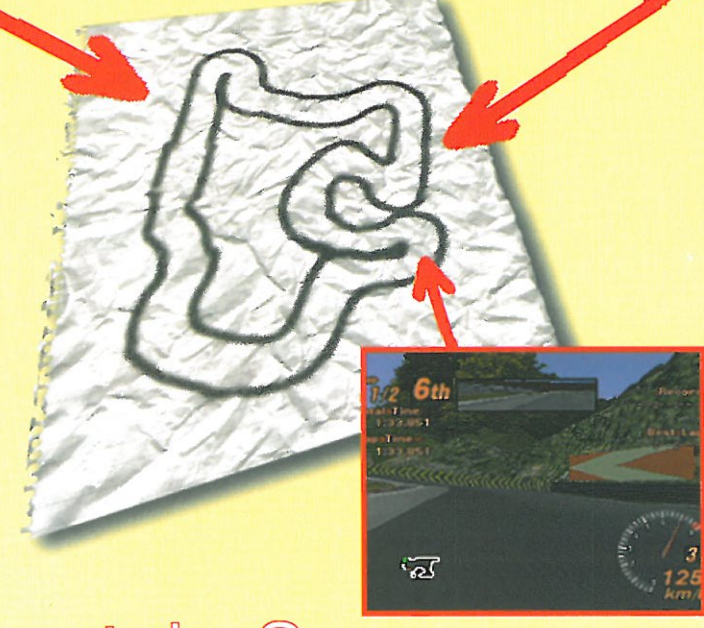


Anillo de Otoño

Una sucesión continua de curvas en forma de S hacen que este circuito sea más apropiado para los coches con motores más pequeños. No seas demasiado confiado simplemente porque tienes una ventaja tecnológica.



Después del caos de la salida, pisa el freno y reduce la velocidad hasta unos 80 km/h. Gira abruptamente para tomar la curva por el extremo interior. Los demás también reducirán la velocidad y por lo tanto una buena salida te hará ganar posiciones.



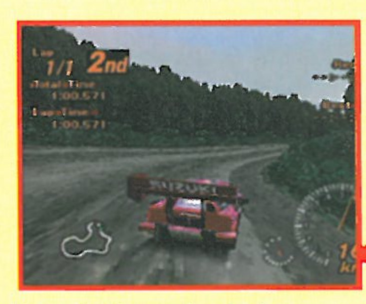


¿Recuerdas cómo se gira en una curva de doble ápice? Pues aquí tienes otra oportunidad para mejorar la técnica. Si posees un coche familiar lento no hace falta frenar, mientras que una máquina más seria necesitará frenar un poco en la última curva.

Esta sección contiene tres curvas en forma de U que se parecen bastante a la primera. Como antes, mantén una velocidad reducida y busca la posición más amplia que puedas. No siempre hace falta frenar muy fuerte porque para el tercer giro el paso se habrá reducido por sí mismo.

Smokey Mountain Sur

Uno de los circuitos de Endurance más sencillos. Practica los deslizamientos para las carreras más difíciles.



Después de esa izquierda cerrada hay una izquierda todavía peor. Cuando el coche aún se está deslizando por culpa de la última curva gira hacia dentro y dale a los frenos otra vez para mover el coche lateralmente por la curva.



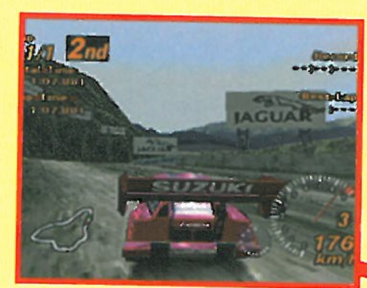


La primera curva se divide en tres partes. Hay que tocar los frenos en cada una para girar el morro hacia dentro y deslizar el coche por encima de la superficie movediza. Mantén una línea recta por encima de los baches y el coche no se sacudirá tanto.

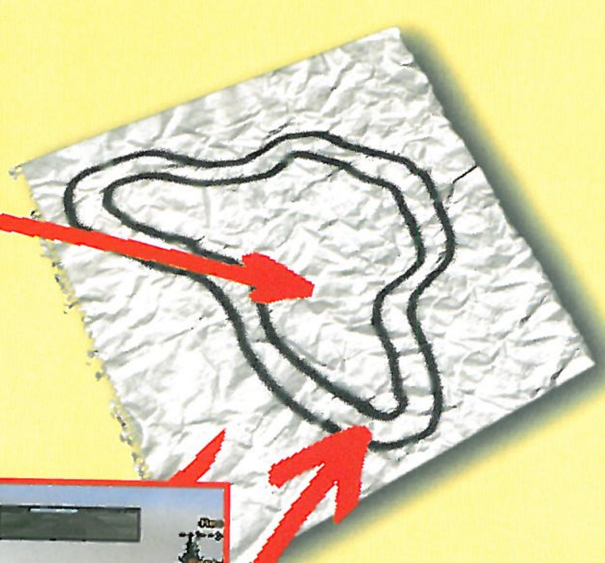
Esta izquierda llega justo después de un salto que lanzará el coche de su trayectoria. Debes frenar pronto y cuando el morro empiece a girar hacia dentro, acelera para que el vehículo se deslice.

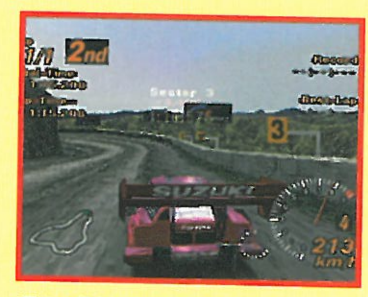
Smokey Mountain Norte

La superficie movediza implica que se puede tomar todas las curvas con el coche moviéndose lateralmente. Pisa los frenos y deslízate por el circuito.



Estas curvas no suponen ningún problema incluso para los más inexpertos. El único problema es que el coche vuela, por lo que en esta izquierda debes empezar al extremo izquierdo para que el coche aterrice en el centro de la pista.





Esta última curva no es tan cerrada como parece. No hace falta más que un pequeño toque de Cuadrado y mucha potencia para correr hacia la línea.

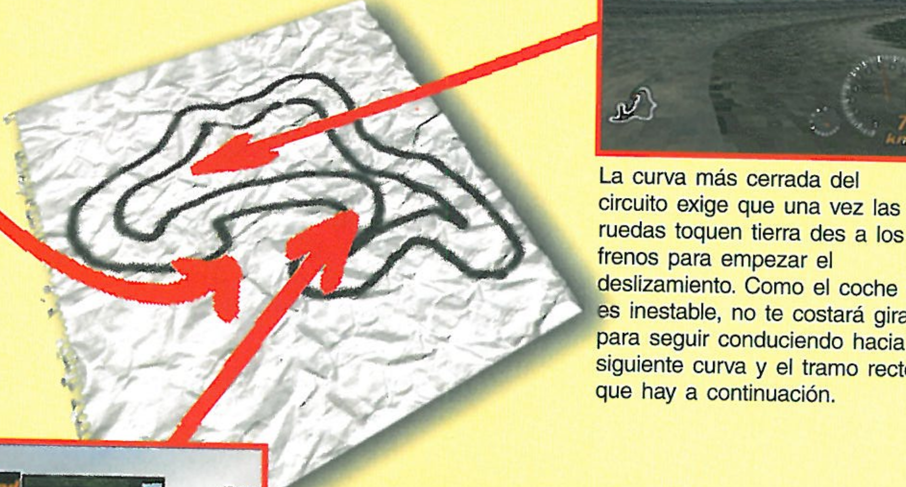
Es raro, pero la parte más difícil de esta curva es el tramo recto que hay justo antes. Intenta mantener el equilibrio del coche cuando vuela por el aire para que lo puedas seguir controlando cuando actives los frenos.

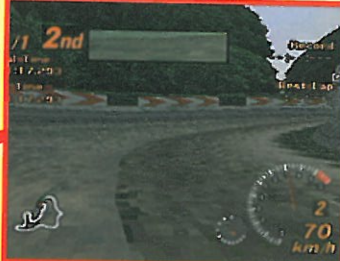
Carretera de Green Forest

Un circuito de rally con un par de curvas en forma de U para mantenerte alerta. Intenta equilibrar la relación entre las marchas porque la velocidad es tan importante como la aceleración. Ten cuidado con las sacudidas.



La primera curva peligrosa del circuito y ha llegado la hora de un poco de movimiento lateral. Después del salto frena un poquitín antes de pisar el acelerador para deslizarte hacia el tramo recto.





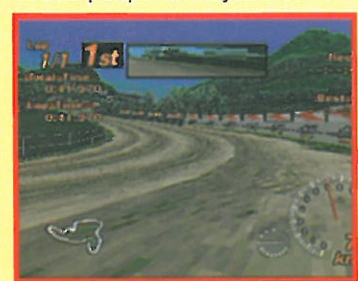
La curva más cerrada del circuito exige que una vez las ruedas toquen tierra des a los frenos para empezar el deslizamiento. Como el coche ya es inestable, no te costará girar para seguir conduciendo hacia la siguiente curva y el tramo recto que hay a continuación.

Después del túnel toca los frenos otra vez para que el coche se deslice y vuelve al gas para seguir hacia la línea.



Ruta de Ceniza de Tahiti 3

Esta carretera empieza asfaltada, pero necesitarás los neumáticos de ceniza porque la mayoría de la carrera se diputa sobre grava.



Justo antes de punto de control 2, frena para que el coche se tire por la curva y sal con el acelerador pulsado. Si el coche se pone totalmente lateral, mantén el acelerador pulsado y contradirige la fuerza.



Puedes practicar tu técnica con los deslizamientos en estas dos curvas cerradas. No importa la posición en la pista, preocúpate más por el giro del morro y quema la fibra de carbón de los frenos.



Los tramos rectos no suponen ningún problema pero estos saltos te lanzarán contra las vallas siempre que no llegues a las dos primeras con las ruedas en línea. Para el último salto, apunta el coche ligeramente hacia la derecha y ten cuidado con los rebotes cuando aterrizas.



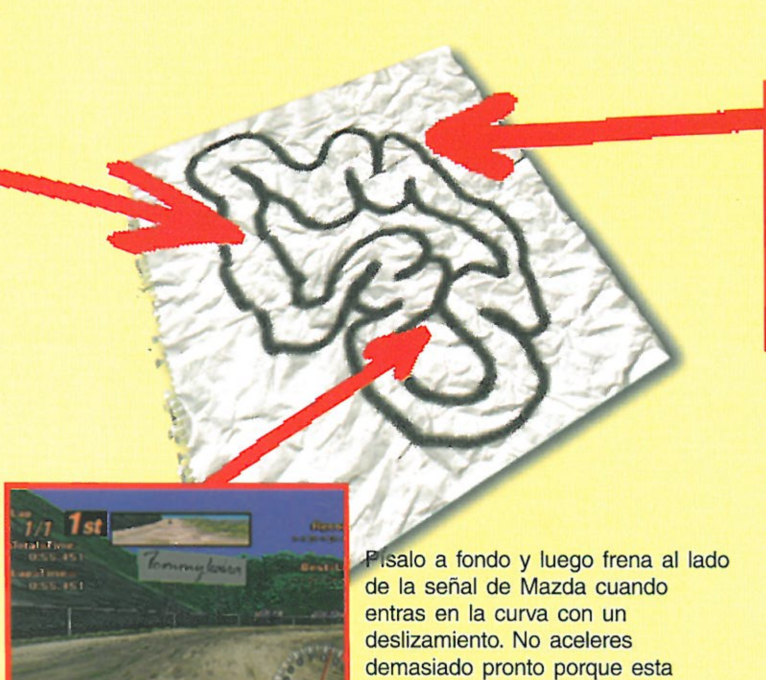
Una vez que estés debajo de la bandera, pisa los frenos. Pon tu pie en el acelerador y mueve la palanca para evitar un giro de 360 grados.

Laberinto de Tahiti

Con constantes curvas cerradas y otras en forma de U, este circuito exige el buen manejo del coche cuando se desliza de un lado al otro.



Un giro difícil para empezar. Frena duro y contradirige ferozmente para forzar la máquina por esta curva que te lleva hacia el primer complejo.



Hay que girar de manera muy abrupta para superar estas curvas en forma de S. Mueve las palancas de cierre en cierre para que la parte trasera se quede en posición porque con cada curva se pierde más control del coche.

Písalo a fondo y luego frena al lado de la señal de Mazda cuando entras en la curva con un deslizamiento. No aceleres demasiado pronto porque esta izquierda también requiere el cierre de dirección completo y un poco de deslizamiento lateral.

Pikes Peak

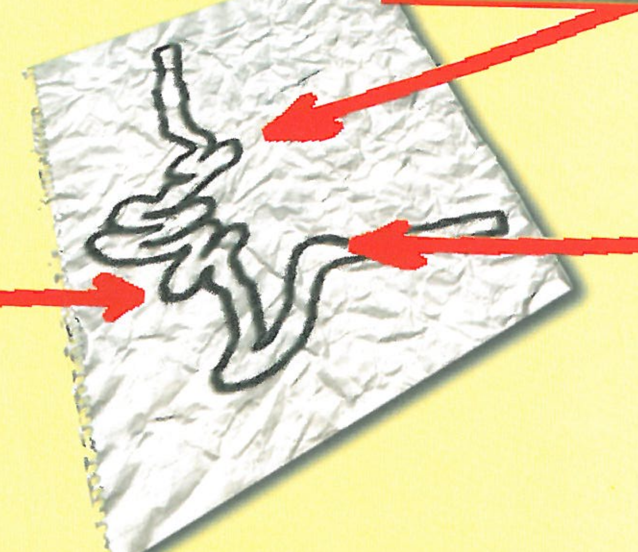
La pista óptima de ceniza. No hay nada que pueda retar al Escudo, especialmente diseñado y construido para este circuito. Gana aquí y serás el verdadero maestro de GT2.



Estas dos curvas son más cerradas que todas las demás y hay que emplear una técnica más extrema que la habitual. Dale a los frenos pero usa el cierre completo en el pad para que el coche no sólo gire sino dé una vuelta completa. Contradirige con toda tu fuerza y el coche se tirará hacia el tramo recto.



Acelera en los tramos rectos y frena cuando entres en cada curva en forma de U. La posición no es tan importante como la contradirección en un coche que quiere tirarse lateralmente. Aplica la potencia y lucha para alinear el vehículo para la siguiente curva.





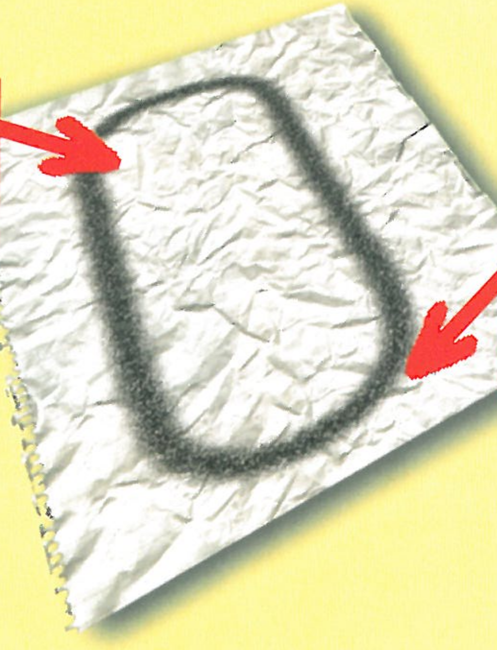
Esta primera sección es bastante fácil. Mantén una velocidad elevada y no la compenses demasiado cuando llegues a la pequeña curva en la pista. Un pequeño ajuste de la dirección será suficiente para mantener la rapidez.

Circuito de pruebas

Más habitual para la Prueba de Máquinas, este Circuito de Pruebas sólo aparece una vez en las carreras en sí. También es una de las pocas veces en las que los coches de drag pueden participar sin tener que enfrentarse a todas esas horribles curvas.



No hay que preocuparse por aquí. Toma la línea clásica que sigue desde el exterior de la curva hasta el ápice y luego vuelve hacia fuera. A toda máquina.





Como la otra, no hay que pensar ni en los frenos ni en soltar el acelerador. Mantén una velocidad constante pero modifica la suspensión si el coche empieza a botar cuando gira.





Guía

Pasa el test

Elegir tu licencia

Los tres primeros exámenes parecen más fáciles que los del juego original. Se puede aprobar la mayoría a la primera, y sólo te harán falta unos pocos intentos para sacar el estandarte de oro. La buena noticia es que se pueden conservar los carnets del primer GT.

Licencias B, A y IC

A- 2



Parecido a todas esas pruebas de parar y la zona de frenado sigue debajo de la señal de 900 m pero ahora viene después de una curva. Para mantener el control del Legacy y asegurarte de que no vaya a saltar de un lado, toma la curva más profundamente de lo normal para que el coche quede recto cuando apliques los frenos.

A-7 & 8



Para estas dos pruebas debes controlar diferentes tipos de coche por una serie de curvas. Las curvas son idénticas, pero las técnicas varían. El 300GT 4 por 4 se desliza menos y puede acelerar mientras gira. El FR Supra es menos estable cuando acelera por lo que no debes forzarlo tanto.

I-C 2



Estas curvas en forma de J engañan y requieren una técnica especial. Intenta olvidar tus tendencias naturales, frena antes y entra profundamente en la primera curva. Aplica los frenos cuando gires para tirar el coche hacia un deslizamiento y tira el coche de la curva para correr hacia la línea.

IC-6



Acércate a la chicane por la línea más recta que puedas por las curvas. Suelta el gas para la segunda curva y muévete hacia el exterior de la pista para una curva larga y gradual. Un poco de freno y baja desde lo más alto de la pendiente hacia el interior para catapultarte por encima de la línea.

1C-10



El circuito de Seattle es uno de los más divertidos del juego y en el asiento del Corvette Grand Sport te pondrá los pelos en punta. El coche es patoso y pesado en el giro por lo que debes usar toda la anchura del asfalto para que la bestia tenga espacio para girar. Gira cuando entras en cada curva antes de frenar para conseguir el movimiento lateral que deslizará el coche en la dirección correcta.

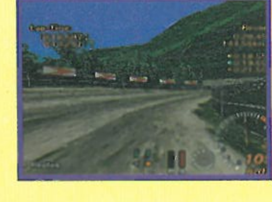
Internacional-B

IB-1



Esta sección de Smokey Mountain causa pocos problemas incluso para los nuevos en el rally. Olvídate de frenar con cuidado en estas superficies resbaladizas, usa la potencia del coche para tirarte por las curvas complicadas. Frena cuando gires hacia dentro para provocar el derrapaje y luego aplica la aceleración

I B-2



Arranca a toda velocidad y usa los frenos para apuntar el morro hacia el centro en la primera curva antes de salir acelerando. El resto del circuito repite la misma fórmula pero presta atención a la tendencia que tiene el coche a dar vueltas. Los grandes espacios entre las curvas hacen que sea una prueba fácil de aprobar.

IB-3



Sigue la línea pero usa el cierre contrario para compensar el deseo natural que tiene el coche de mover la parte trasera. Cuando se mueve esa parte del coche, mueve la palanca en la otra dirección para estabilizar el coche. El conductor más experimentado de GT aprobará sin problemas debido a la velocidad reducida del FTO.

IB-4



Este coche está configurado para girar demasiado, para replicar los peores excesos de ciertos coches de tracción trasera cuyas partes traseras se deslizan por todas partes. Sé delicado con el acelerador y haz contravolante para mantener esa parte en línea.

IB-5



El Mustang Cobra es inestable pero un toque oportuno de los frenos entre cada curva solucionará sus impulsivas tendencias. La curva en sí no es difícil, el problema es el coche. Contradirige para mantener la bestia bajo tu control pero no tomes una línea demasiado ancha en la segunda curva o puedes salir del otro lado de la pista.

IB-6



Desde la línea lanza el coche hacia delante hasta que llegues al último obstáculo y luego toca derecha e izquierda mientras sueltas el gas cuando gires hacia dentro. Intenta mantener la línea más recta que puedas y toca el acelerador entre cada obstáculo. Usa el pad analógico para cambiar de derecha a izquierda.



IB-7



Esta sección de Apricot Hill requiere poco más que un toquecito de los frenos al lado de la señal de 50 metros y uno más cuando se abre la izquierda. No seas demasiado agresivo en la salida o el coche acabará en la hierba. Procura tomar una línea amplia para que no te quedes sin pista.

IB-8



Esta vez el coche es más ágil y hay más espacio, por lo que esta prueba de eslálom es más fácil que la anterior. Hay que ir más rápido pero no te pases porque demasiada potencia y el uso abrupto de los frenos te sacará de la línea.

IB-9



Corre por el túnel y suelta el acelerador sólo cuando vuelvas a la luz diurna. Muévete hacia la derecha de la pista y toca los frenos para tirar el coche hacia el interior y correr por la curva. La pendiente de la izquierda se abre más adelante, así que debes reducir la velocidad si te acercas demasiado a la muralla exterior.

IB-10



Una de las peores curvas del juego. Vale la pena mirar la demostración del examinador para comprobar que sí se puede hacer. Sube la colina a plena máquina y pisa los frenos en la cresta de la segunda colina. Desliza el coche hacia la derecha mientras reduces más velocidad y déjate caer en la chicane.

Internacional-A

IA-1



Como antes, estas pruebas de aceleración sólo requieren una línea de carreras suave y mucha aceleración controlada. Procura usar los bordillos para mantener una trayectoria circular y tendrás que luchar contra la tendencia natural que tiene el coche a girarse hacia la hierba.

IA-2



Toma una línea profunda hacia la primera chicane y aplica los frenos después de la primera parte de la curva para subir la pendiente de la derecha. Hay una curva ciega que va hacia la izquierda de esta colina y debes tocar los frenos antes de deslizarte por esta última curva y cruzar la meta a plena potencia

IA-3



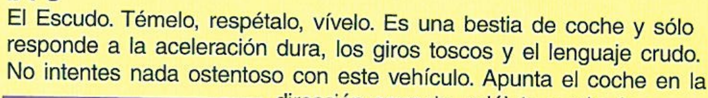
Toma una línea amplia y toca los frenos antes de entrar en esta curva de doble ápice. Mantén la potencia para salir derrapando de la curva y frena otra vez para entrar en una derecha cerrada. Sigue todo recto por la sección y usa mucho gas antes de tocar los frenos una vez más antes de correr hacia la meta.

IA-4



Desde la salida, pisa a fondo hasta que tengas que girar el morro hacia el interior para deslizarte por la izquierda. Después, reduce la potencia e intenta mantener una posición centrada en la pista. Hay una izquierda cerrada antes del final, supérala de la misma manera.

IA-5



El Escudo. Témelo, respétalo, vívelo. Es una bestia de coche y sólo responde a la aceleración dura, los giros toscos y el lenguaje crudo. No intentes nada ostentoso con este vehículo. Apunta el coche en la dirección correcta, relájate y mira lo que puede hacer. La contradirección es la clave pero esta máquina es una pasada, y la única regla que obedece es la que dice que cualquier cosa vale. No es sutil en absoluto pero hace lo que tiene que hacer y te lleva a tu destino con mucha prisa.



IA-6



Ahora vamos hacia abajo, y es más fácil manejar el Peugeot que el Escudo. Con una velocidad máxima más baja, muchas de las curvas que antes necesitaban deslizamientos ahora se pueden tomar con el acelerador pisado.

IA-7



Sin marcadores que te indiquen cuándo debes frenar, la farola debe bastar. Pisa pronto y gira este Alfa 156 por la curva hasta el tramo recto. Luego a toda pastilla por las últimas curvas hacia la meta.

IA-8



Muévete al extremo derecho de la pista y usa un poco los frenos para no acabar en la hierba. En la chicane toma la línea más recta que puedas y frena en medio para ganar una buena posición para la última horquilla.

IA-9



Volvemos a Laguna Seca para intentar el espiral otra vez, pero este coche es más fácil de manejar que el Viper. Como antes, pisa los frenos al lado del marcador «3» y ve al exterior para tener más espacio en las curvas. Controla el deseo que tiene el coche de moverse lateralmente y roza el ápice de la curva antes de tirarte hacia el exterior para correr por la última curva.

IA-10

Después de los terrores de Laguna Seca esto te parecerá fácil en comparación con esa pesadilla. Toca los frenos en el centro de la chicane para deslizarte hacia la derecha de la pista y rozar los bordillos. Cuando alcances la cresta de la colina y la señal, toca los frenos una vez más y asegúrate de seguir la línea interior de la curva ciega, luego corre hacia el final.







Pasa el test

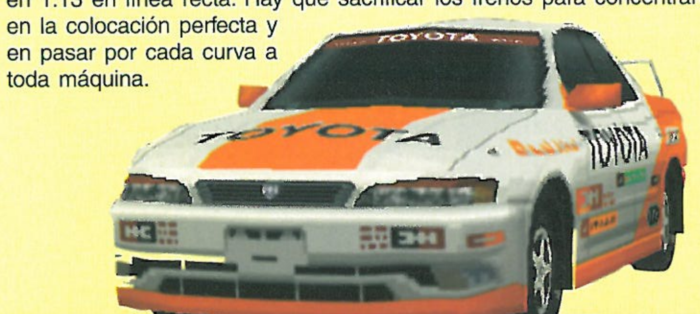
La licencia especial

La última prueba de tus habilidades. Una vuelta completa contra el reloj. Ningún error, ninguna colisión, nada de conducir encima de la hierba. Cada vuelta debe ser perfecta. La vuelta de demostración te enseñará qué se debe hacer y cuándo puedes prescindir de los frenos o no. Observa los cronómetros parciales para saber dónde estás perdiendo tiempo.



S-1 CARRETERA DE TAHITI

No es la prueba que más hace fluir a la adrenalina pero no seas demasiado presumido porque a este Mini le costará cubrir la distancia en 1:13 en línea recta. Hay que sacrificar los frenos para concentrarte en la colocación perfecta y en pasar por cada curva a toda máquina.





S-2 CIRCUITO DE SEATTLE

El circuito amurallado de Seattle requiere la frenada dura y una ausencia total de miedo cuando te acercas a las murallas. El GT40 es el coche perfecto para la faena pero sin los beneficios de los frenos modernos hay que parar con antelación para que esta reliquia del automovilismo no acabe sus días en la barrera. Para la mayoría de las curvas no hace falta frenar, salvo las horquillas al principio y al final. Vigila la velocidad en la sección del medio porque parece sencilla pero se puede perder cantidad de tiempo por allí.



S-3 SMOKEY MOUNTAIN

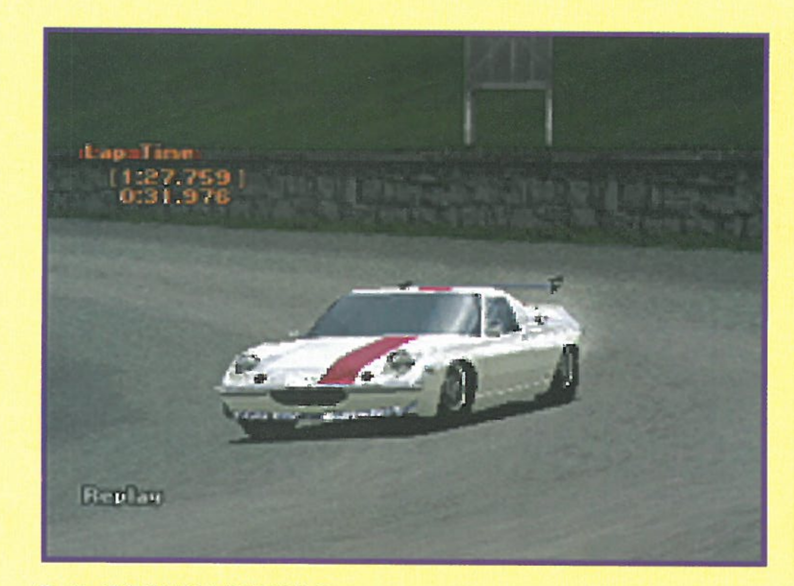
Con las barreras protectoras en cada costado, el Impreza se deslizará por ese circuito sin grandes apuros. Ligeros toques de los frenos harán que la parte trasera se deslice por las curvas una vez que tengas el acelerador al tope. Intenta mantener una línea recta para evitar los efectos de los saltos y conseguirás otro tiempo genial.

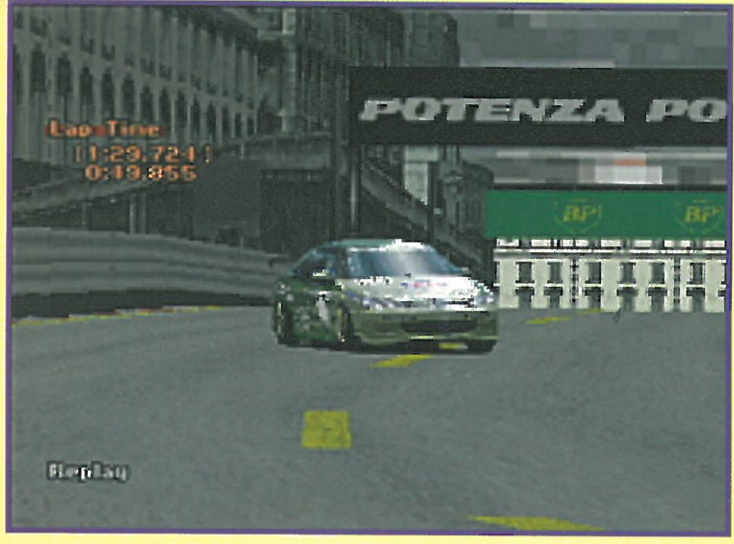


S- 4 MIDFIELD RACEWAY

Hay que frenar muy duro en la primera curva antes de una sección en la que debes intentar evitar el pánico cuando superas una curva en forma de S sin quitar el pie del acelerador. Frena abruptamente cuando te tiras hacia la derecha de la pista y por esta curva engañosamente cerrada. Frena en medio de la chicane y ten cuidado con la última curva antes del largo tramo que te lleva hasta la meta.







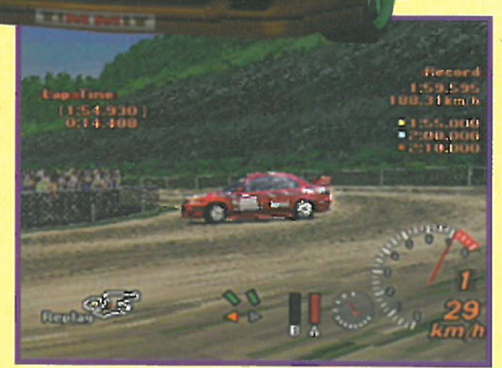
S-5 GRINDELWALD

Sal de la línea como un rayo y entra profundamente en la primera curva antes de frenar y acelerar por una serie de giros y curvas en forma de S. Reduce la velocidad para esta sección y frena ligeramente para la horquilla. Pulsa el acelerador de nuevo y frena en medio de la curva en forma de S y el último complejo en el que debes reducir la velocidad para que puedas volar hacia la meta.

S-6 ROMA CIRCUITO

Sal de la línea a toda pastilla, manteniendo la potencia por toda la primera curva hacia el complejo. Las curvas graduales antes y después de la horquilla se pueden tomar con una línea amplia y a plena potencia. Frena pronto para cada horquilla porque hasta el roce más pequeño con las barreras estropeará tu tiempo.







S-7 LAGUNA SECA

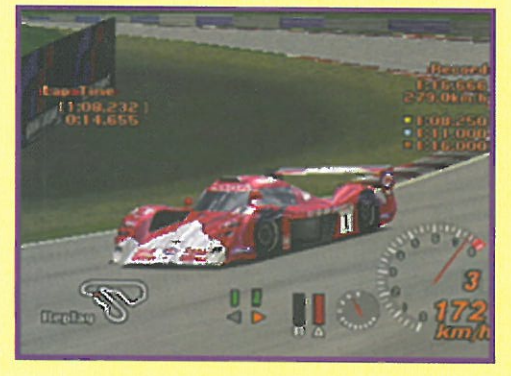
Laguna Seca sigue siendo uno de los circuitos más difíciles y todavía peor, aquí lo debes pasar con un Viper de carreras. El Sacacorchos, como siempre, es problemático, así como la última curva que aparece justo después. Colócate a la derecha de la pista y frena al lado del marcador «3» para esta curva tan aguda.

S-8 LABERINTO DE TAHITI

Sea cual sea tu experiencia con los rallyes, esta prueba no va a presentar grandes dificultades. La pista perdona cantidad con el coche rebotando contra barrera tras barrera. El uso de los deslizamientos y la contradirección aseguran una victoria incluso la primera vez. Con 15 segundos entre los tiempos de oro y bronce, si no vences aquí será mejor que busques otro pasatiempo.

S-9 ROMA-NOCHE

Unico en esta prueba, el circuito de Roma Noche exige mucha concentración porque el coche va a tope por todo el recorrido. Toma las curvas con el acelerador anclado al suelo, y suéltalo sólo si el ángulo es demasiado agudo. La chicane derecha/izquierda es complicada por lo que debes frenar con tiempo e intentar no rozar la muralla interior.



S-10 APRICOT HILL

Es difícil manejar este GT-One en Apricot Hill. Con tanta potencia pensarías que la cautela no estaría mal, pero la clave es la velocidad. La primera curva es complicadilla, toca los frenos en cada parte de la curva de doble ápice e intenta mantener una línea bastante central. La otra curva problemática tiene forma de S y está antes del final. Frena al entrar y ve en línea recta antes de una izquierda abrupta para completar la vuelta.



Los coches

Ciudad del Norte

ASTON MARTIN

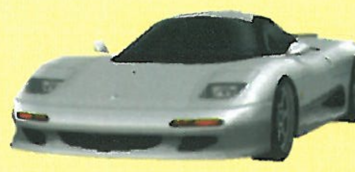
V8 Vantage
Para las personas que están hartas del Skyline anodino el Vantage es un bruto británico para rivalizar con el mejor de Japón. 455.000 créditos son suficientes para dejar en bancarrota a un duque pero conseguirás 1990 kg de automóvil lujoso y aventurero. Divertido de conducir pero con los amaneramientos de carretera propios de sus orígenes, el Vantage es tan crudo como lujosa su tapicería.



DB6
Quizá era lo suficiente bueno para James Bond en su día pero no todo envejece como Sean Connery. Incluso contra otros coches históricos parece anticuado. La suspensión es esponjosa y la aceleración pésima, hay que rectificarlo todo con nuevas partes. Sólo cómpralo si tu presupuesto para las modificaciones es tan grande como el de Q.

JAGUAR

XJR15 Coche de Carreras
El XJR15 es casi la perfecta fusión de chasis y motor. Una fuente de potencia V12 de 12 litros asegura que a esta máquina nunca le falte aceleración. Se porta de manera impecable, casi apologética si tomas una curva a demasiada velocidad, y los frenos son fabulosos.



XJ220 GT Coche de Carreras
Su velocidad máxima es 270 km/h pero eso sirve de poco en las carreras intrincadas de GT2. Sin el control para moderar tanta potencia esta máquina se reduce a algo meramente magnífico. No es que sea mal coche, pero después de invertir tanto es algo frustrante tener que partir con más dinero para un nuevo juego de ruedas y frenos y la suspensión para las carreras.



XJ Sport
Con el XJR, el XJ es Jaguar de lo más puro, desde el capó hasta los clásicos dobles faros. Por desgracia, el manejo también parece algo de otra década y este Jag es pesado en el giro y paulatino cuando acelera.



AUDI

TT Edición Limitada
Éste es un 4 por 4 muy ligero, y por eso el TT es un rival formidable. Muy previsible por la mayoría de las curvas cerradas, su único rival en cuanto al equilibrio es el Alfa Turismo y le gana por su aspecto.

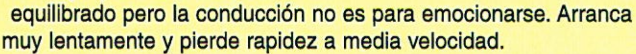


TT Quattro
Con un aspecto que recuerda al Escarabajo, el TT es mucho más interesante que muchos de sus rivales. También como el Escarabajo, le falta potencia a pesar de su buen manejo. Actualizado para las carreras es genial, pero como coche de calle es algo decepcionante.

S4
El impresionante agarre significa que el S4 responde bien a la conducción agresiva y no le importa que le lances por las curvas. Se puede frenar tarde gracias al sistema avanzado de frenado SFA, por lo que es ideal para adelantar. 291 cv son suficientes para competir con los otros coches de este precio, completando un paquete algo superior al S3 más barato.

BMW

323ti Compact
El prestigio en Gran Turismo 2 se basa en las victorias en las carreras y no en los coches que puedes comprar, así que hacerse el chulo en un BMW no es el mejor plan. El chasis está bien equilibrado pero la conducción no es para emocionarse. Arranca muy lentamente y pierde rapidez a media velocidad.

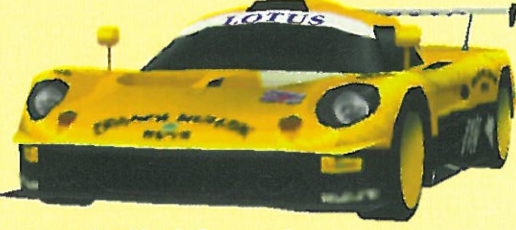


840Ci
En cuanto a la relación entre potencia y peso no puede haber muchos coches con peor aspecto que este 840Ci. Es tan grande que le cuesta cantidad acelerar en línea recta y su máxima velocidad no es nada especial. Se puede mejorar con algunas modificaciones, pero como BMW no fabrica turbos este coche nunca llegará a ser nada más que ordinario.



LOTUS

Elise GT1
Fiel a la versión original de esa leyenda de Lotus, Colin Chapman, el Elise es un coche de carreras que depende de su peso ligero para su alucinante conducción. Agil y atractivo, este motor puede igualar a los coches y motores con dos o tres veces su capacidad. En nuestra opinión el Esprit sólo le gana por la pequeña inestabilidad cuando acelera y frena.



Esprit GT1
Años después de su entrada en servicio el Esprit sigue emocionándonos. 550 cv animan a cualquier máquina, pero debajo del capó del Esprit de 900 kg crea una máquina de carreras con pocos iguales. Afortunadamente, los frenos y el chasis están a la altura de la conducción y sólo se debe modificar un poco la suspensión para que sea algo más suave.

MERCEDES BENZ

AMG E55
El mejor de los Mercedes es el E55, una pieza lujosa no muy apta para las carreras. Pesa 1710 kg, por lo que necesita mucha potencia para arrancar. Como es de esperar de un Mercedes, se siente bien en la carretera y tiene el potencial para ser un corredor impresionante pero costoso.

SLK 230 Kompressor
El SLK es un lujo para la vista en la calle, pero mételo en una carrera y su falta de potencia decepciona para ser un coche tan caro. Si buscas algo de la ingeniería alemana y no te importa modificarlo, el Kompressor puede ser interesante.

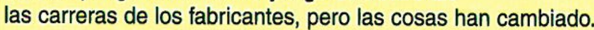


MG & MINI

Mini Cooper Mk1
Este tricampeón del Rally de Monte Carlo va como una especie de bomba antigua. Capaz de unos 215 km/h con un manejo muy ligero, el Mini no es lo que se considera barato a 500.000 créditos. Ganará carreras pero te costará más que los premios que conquista. Un capricho nostálgico.



Mini Cooper 1.3
Un diseño radical del año 1959 que no se traduce muy bien en éxito moderno. GT2 es un juego de supercoches y estas máquinas minúsculas no se pueden comparar con el lujo y lustre de los Jaguar XJ220 y GT-One. Puede que ganen su clase y algo de dinero en las carreras de los fabricantes, pero las cosas han cambiado.





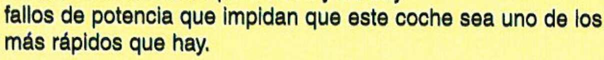
MGF MR
Lo bastante pequeño para competir con los coches pequeños el MGF se maneja casi a la perfección. Sin embargo, su motor es demasiado pequeño para empujarlo a más de 150 km/h, e incluso con todas las modificaciones que puede soportar 140 CV no van a revolucionar el mundo.



VAUXHALL

Tigra Ice Coche de Carreras
Ligero y potente, esta bestia es una de las maneras más baratas de ganar los rallyes. Ferozmente rápido y con una apostura genial, este coche no puede con el Escudo pero cualquier otro coche se quedará admirando de su ridículamente hortera pintura.

Calibra Turismo
Un motor de aspiración normal otorga a este Calibra la aceleración con la que la mayoría de coches sólo pueden soñar. Los turbos no se retrasan para nada y no hay fallos de potencia que impidan que este coche sea uno de los más rápidos que hay.



Vauxhall Tigra y Corsa
Debajo de las pieles del Corsa y del Tigra yace mucha de la misma tecnología, y con las partes comunes hay una conducción parecida. Ni uno ni otro pueden superar los 150 km/h por mucho y ninguno destaca en la carretera. Si te importa el aspecto y tienes fondos adicionales, elige el Tigra.



RUF

BTR2
Por sólo 258.000 créditos ésta es la propuesta de RUF para el mercado de carreras. Basado en el sueño de algunos, el BTR2 demuestra hábitos algo molestos para los inexpertos. La configuración de tracción trasera implica que se desalinea hasta en las curvas más suaves.

RUF CTR2 Sport
Capaz de superar la marca de 200 km/h, el CTR2 es un coche de carreras de miedo. Esta máquina modificada acelera tan rápido que es difícil no chocar con el coche de delante en las salidas. Aparte de esta aceleración de relámpago, hay poco más que se pueda destacar. Cómpralo sólo si tienes la confianza para controlar un coche tan exigente con el que tendrás que mantener una lucha constante por cada curva.

TVR

Griffith Blackpool
Compra este coche simplemente para oír el sonido gutural y sensual del motor. Si esto no es suficiente motivo el chasis ágil y el potente motor deben atraer incluso al más firme aficionado a los 4 por 4. Compra este pequeño capricho y crea una bestia de 570 cv que no temerá a nada en la pista.

Cerbera 4.5
Otro ejemplo genial de la ingeniería británica. Sigue siendo difícil de controlar pero el Cerbera es muy divertido. Las curvas presentan muchos problemas pero si le dedicas tiempo el premio será posiciones en el podio. Un excelente coche de carreras.

VOLKSWAGEN

Nuevo Escarabajo GT
Lo más cerca que el Escarabajo original habría llegado al rally cross hubieran sido los campos lodosos de Woodstock. Esta nueva versión dispone de un tren de tracción y motor actualizados. No está a la altura de los vehículos más grandes pero si valoras la personalidad por encima de la conducción, podría ser una posibilidad.

Golf V6
Un diseño clásico que VW mantiene desde hace 20 años. Destacado por su seguridad y calidad, fue uno de los primeros coches de portón trasero de moda. Por desgracia, esta actualización es cara y no impresiona. Hay otros muchos motores que merecen más tus créditos.



Nuevo Escarabajo
Ya no tiene ese motor de montaje trasero que se asociaba tanto con el Tercer Reich, pero aún se reconoce que este vehículo proviene de esa historia. La mala noticia es que no destaca para nada en las carreras. El buen manejo se estropea por su falta de potencia en línea recta, aunque por el precio no está nada mal.



LISTER

Lister sólo produce una máquina pero cuando ese coche es tan flamante como el Storm ¿para qué crear nuevos modelos? Lleva el exterior de un coche de calle pero es puramente de carreras. Casi tiene demasiada potencia para manejarse bien, con 700 cv con todas las modificaciones.



CIUDAD DEL SUR

CHEVROLET

Corvette Grand Sport
Estos Corvettes tienen legiones de seguidores por todo el mundo, pero van a quedar decepcionados cuando se sienten tras el volante de esta bestia. No sólo es caro, encima es lento. La decepción es todavía peor en cuanto se lanza a la carrera porque el manejo patoso y la suspensión descuidada hacen que Seattle y Roma sean impensables. Éste es un coche que pocos encontrarán fácil y agradable de conducir.







Corvette 427 Stingray '69
Arranca más rápido que todos esos Skyline en la salida, pero en la primera curva te vuelven a adelantar mientras estás intentando salir de la arena. A algunos les gustará su aspecto musculoso y su motor potente, pero el manejo les disuadirá. Muy incómodo de conducir, ni siquiera los frenos pueden aguantar tanto peso. Puede que sea un clásico americano, pero si puedes comprar un Lancer Evo IV por la mitad del precio, ¿para qué considerar el Stingray?







DODGE

Dodge Viper
Lo último en juguetes, el Viper no padece del retraso de turbos y acelera como un rayo, pero da más vueltas que un tiovivo. Su motor de siete litros crea más potencia que muchos de sus hermanos cargados de turbos, pero esa potencia sólo se traslada al asfalto por medio de dos ruedas traseras por lo que estarás luchando con el Viper durante todo el recorrido. Si te gusta trabajar tus victorias, compra esta monstruosidad japonesa. Un coche barato y desafiante que serpentea como sugiere su nombre.







Dodge Challenger & Charger
Estos monstruosos consumidores de combustible se crearon para pasear por las autopistas de los Estados Unidos. A algunos les encanta la nostalgia de los años 70, pero para otros parece que era una época en la que lo más feo era la norma. Para compensar su volumen los fabricantes han incluido enormes motores de camión que crean unas bombas de alta velocidad que tienen problemas con las curvas. Pesados y desgarbados cuando giran, ninguno merece tu pasta. Es tu dinero, no lo malgastes aquí.







FORD

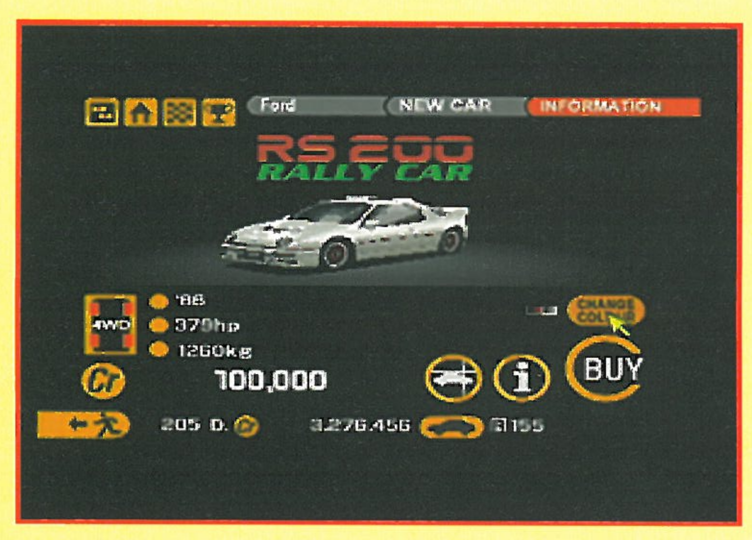
Saleen Widebody
1.000.000 créditos es mucho dinero que gastar después de haberlo ganado en tantas carreras. Si tienes tanta pasta, elige algo mejor que esto. Rápido y ligero, debería ser genial pero el manejo y los frenos son bastante ordinarios en comparación con otros modelos que cuestan un precio semejante. Decepcionante.



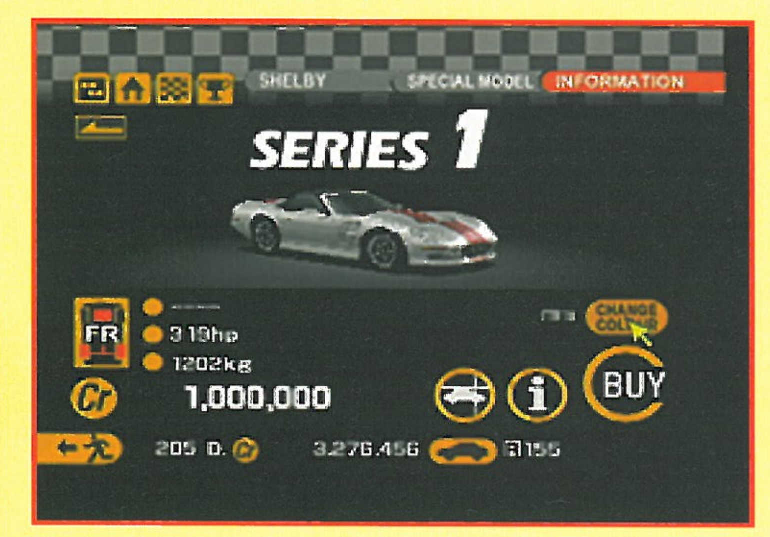
PLYMOUTH

Muscle Car Superbird
El diseño de los coches, como la moda, sufrió un lapsus en los años 70, y el resultado fueron cosas como esta anomalía. Todo tenía que ser más grande y más feo. Se montaron aletas encima de aletas, y se metían motores más grandes en coches gigantescos. Demasiado feos para circular por las calles, se reservaron para los campeonatos de stock car. El increíble peso de las máquinas y sus voluminosos cuerpos hace que conducirlos sea más como pilotear un aerodeslizador que un coche de GT. Si usas esta bomba acabarás mareado.





S200
Probablemente la manera más barata de conseguir un coche de rallyes, el S200 fue una vez un todoterreno de máxima calidad. Durante los años 80 fue una revolución, casi dominando el mundo del campo a través. Ahora sigue siendo una máquina de rallyes impresionante. Ponle unos neumáticos de ceniza por 13.000 y ganará la primera de las carreras de rallyes.



SHELBY

Serie 1
El sucesor del Cobra se queda a la sombra del original, más vivaz. Los avances en la tecnología han eliminado algunos de los problemas del diseño AC, pero han quitado lo que hacía que este coche fuera un vencedor. El motor tiene menos capacidad, como dictan las nuevas normas ambientales, y mucha de la potencia de la Cobra se ha perdido. Menos potente y menos divertido, no es un noble sucesor para uno de los clásicos estadounidenses.

VECTOR

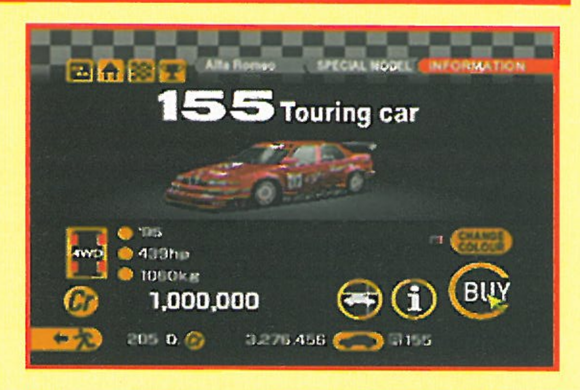
Vector de Dos Turbos
Un intento americano al estilo italiano, el Vector es un híbrido de extraño aspecto. La forma se basa en la que era tan popular entre los constructores de los supercoches europeos de los años 80. Pero debajo de este casco nostálgico hay un motor del más puro estilo americano. Proporcionando unos increíbles 643 caballos de vapor, esta máquina tiene una velocidad comparable con casi todos los coches más establecidos. Por desgracia, ni los frenos ni el chasis están a la altura de los requisitos de tanta potencia, y el coche empezará a girar cuando aceleres a tope y se agitará cuando frenes duramente. Si quieres este dramático coche, tendrás que comprar nuevos frenos y neumáticos de inmediato. A pesar de todo, vale la pena considerarlo, pero el Alfa 155 Turismo es más manejable y el GT-One es más apto para las carreras, y también más caro. No lo recomendamos.





CIUDAD DEL ESTE

ALFA ROMEO



Alfa 155 Turismo
Por 1.000.000 créditos, esta pieza del lujo italiano es, sin duda, costosa, pero a cambio recibes el coche que antes dominaba en el Campeonato Británico de Turismo. El 155 tiene el chasis más equilibrado de todo el juego. Es tan manejable que siempre hace lo que quieres y no hay que luchar nunca. Gira por las curvas como si hubiese vías en el suelo. Vale, es muy caro, y en cuánto a la velocidad, los coches de HT más grandes le superan claramente, pero saca uno de estos de paseo y te olvidarás de tales detalles. Con el Alfa, incluso Laguna Seca es un paseo agradable. Y tiene una gran belleza.



Alfa 166
En general, se puede depender de los Alfa Romeo por su buen manejo. Cada chasis crea una conducción satisfactoria que nunca te obliga a luchar con el vehículo. El 166 sigue con esa tradición y es muy equilibrado. Lo malo es que sólo está disponible con tracción frontal y no está a la altura de los coches de TT y los 4 por 4 que son más adecuados para las carreras. Para ese avance hay que optar por el 155 Turismo. El motor es una decepción también y como no es compatible con turbos, las primeras modificaciones pueden resultar caras. En el fondo, para un corredor barato no hay nada mejor que los motores japoneses – pero este coche tiene más estilo que el soso Skyline. Si te apetece un poco de estilo italiano, y tienes los fondos para las modificaciones, los Alfa pueden ser divertidos.

CITROEN



Xsara Coche de Rallyes
En la pista de rally el Xsara se maneja de una manera que recuerda un coche convencional de calle. Capaz de igualar a los coches superiores, puede competir en cualquier carrera de carretera. Ágil y dinámico, es perfecto para los circuitos cortos.







Xantia
Como su primo pequeño el Xsara, el Xantia tiene un chasis bastante bien equilibrado y suficiente potencia. En general, los Citroen son aceptables, pero el Xantia tiene justo la potencia necesaria para que sobresalga de un grupo poco destacable.





FIAT



Coupe
Distinto, si no necesariamente atractivo, el Fíat Coupe es bastante decepcionante. Le falta potencia a media velocidad y derrapa con demasiada facilidad en las curvas. La adición de un turbo y otras modificaciones erradicarán estos fallos. Pero la máquina en sí no vale tanta inversión.







LANCIA

Delta S4 Coche de Rallyes.
Un coche de rallyes de lo más puro. Una vez el rey de los bosques, ahora se le nota la edad pero sigue teniendo una aceleración terrorífica y el manejo es perfecto para los circuitos de ceniza. Parece caro, pero puede incluso con maravillas como el Impreza y los Lancer.







RENAULT

Megane
Considerando que una versión del Megane compite en las carreras reales de turismo, ésta no es nada apta para la pista. Sin turbo, con un motor diminuto y una estructura voluminosa, resultará muy caro convertirlo en un rival serio para el Skyline. Gana unas carreras más y ahorra dinero para un Lancer Evo VI.









Espace F1
Ágil y dinámico no son palabras que se suelen asociar con un portador de personas, pero el Espace combina el espacio con la rapidez. Pero cuando cuesta cuatro veces más que un Impreza ¿para qué? Siempre que no quieras volver de las tiendas a 230 km/h.





PEUGEOT

206 Coche de Rallyes
Pon un motor optimizado en una estructura ultraligera como ésta y aquí tienes el resultado. Aceleración alucinante y muchísima potencia, pero con esa pésima conducción todo parece muy patoso e impreciso. Al fin y al cabo, no vale tanto dinero.









306
El tamaño reducido del 306 saca el máximo de una diminuta fuente de potencia para producir un coche poderoso con buena aceleración. El manejo es algo torpe, pero se pueden eliminar estos fallos por un coste. La configuración FF y la incompatibilidad con un turbo limitan su potencial para la pista.

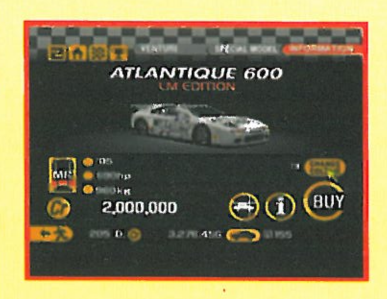






VENTURI

Atlantique 400GT.
Exóticos y elusivos, estos supercoches galos son uno de los mejores secretos. Casi desconocidos fuera de tierras francesas, sus líneas tan rectas no encajan con la preferencia general por líneas más redondeadas. Aunque tremendamente rápidos, son muy inestables en todos menos los circuitos más rectos. Se puede eliminar estos fallos con dinero, pero ¿para qué deshacerse de tanta pasta si luego tienes que gastar todavía más para que se pueda conducir el coche? Un coche extraño e interesante, pero hay otros motores que ya están preparados para entrar directamente en las carreras.



Atlantique LM
Para que un coche sea tan caro tiene que ser algo especial. El Atlantique, sin embargo, no lo es. Un fenómeno en línea recta, incluso puede adelantar al TVR 12 Speed, aunque no puede con un Skyline modificado. Cuando se enfrenta a una curva reacciona mal y puede ser demasiado incluso para los mejores conductores. Del mismo modo, los frenos no pueden con la rapidez de la máquina y una nueva UPC es una compra obligatoria. Nos gustaría decir que es la mejor cosa que sale de Francia desde el vino de Burdeos, pero en cuanto a la relación entre calidad y precio, Nicolás Anelka sería una comparación más apropiada.



CIUDAD DEL ESTE

DAIHATSU

Basados en la fabricación de coches de bajo presupuesto, los Daihatsu no pertenecen a la misma clase que Jaguar y Aston Martin. Incluso su Siron de rallyes es demasiado pequeño para competir. Sólo vale la pena comprar el gracioso Midget II Tipo D, y eso sólo para que te rías del ridículo precio.





HONDA

S2000

Para celebrar su 50 aniversario, Honda nos regaló algo bastante decepcionante. Por 33.800 es muy caro y le falta la potencia y manejo que se espera de un Honda. Puede que sea un «coche para conductores» pero es demasiado exigente para una carrera de muchas vueltas.





NSX Type S

Después de sufrir tantas decepciones cada vez que compramos un NSX en el GT original, pensarías que hemos aprendido. Se supone que es fácil manejar el NSX. Pero necesita un sistema de suspensión renovado para mejorar la pésima dirección. Se desliza muy fácilmente y no impresionará como coche de carreras. Con un precio tan elevado, no querrás tener que pensar encima en las modificaciones.





MAZDA

MX-5

El MX-5 inspiró una ola del estilo retro en los deportivos pequeños, pero ese aspecto es pura cosmética. Con muy poca potencia y una velocidad máxima poco impresionante, el MX-5 sólo sirve para hacerse el chulo en los semáforos.





RX-7

La versión callejera del RX-7 es fabulosa, pero con algunas modificaciones se convierte en una máquina de carreras genial. Equilibrado y rápido, gustará a aquellos a quienes no les gustan ni el 4 por 4 Skyline ni los brutales Viper.






MITSUBISHI

FTO GPX 97

El FTO tiene el aspecto deportivo tan deseado por tantos clientes, pero debajo de su exterior atlético hay una máquina bastante gris que sólo decepcionará. 197 CV son insuficientes para arrastrar un vehículo tan voluminoso a cualquier velocidad, y te puedes olvidar de las plazas en el podio. Ahorra tus fondos para el Lancer Evo VI.





Lancer Evo VI GSR

Escondido debajo de la sombra del Skyline en el primer juego, el Evo VI es un coche fabuloso por derecho propio. Con el turbo puedes sacar unos 600 CV, más que suficiente para vencer a coches que valen cien veces más. Fantástico desde la versión en la tienda hasta la de GT.







3000GT
Un poco más pesado que el Evolution y por un precio de 10.000 créditos, el GTO sigue siendo una alternativa interesante si quieres un 4 por 4 que retiene el manejo inmaculado de su primo pero tiene un aspecto más deportivo. No es una compra necesaria, pero hay peores cosas en las que invertir tus créditos.







NISSAN

Skyline
La nueva raza de coches de carreras le ha quitado el trono, pero el Skyline sigue siendo el coche que buscarán los veteranos de GT. La versión de entrada te costará 29.000 mientas que la preciosa Pennzoil Nismo vale unos 1.000.000 créditos. Sólo contempla la compra de otro vehículo si un estilo tan brutal ofende tu sensibilidad delicada.







R390GT1
Parece el coche para pasarlo bomba. Con el diseño Tipo C tendría que ser mucho mejor. El pequeño motor decepciona y junto con la cuestionable suspensión produce un coche agitado y inestable en las curvas. Excelente si lo modificas pero no es nada en comparación con el GT-One..

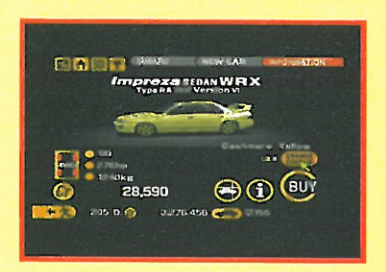






SUBARU

Impreza
Es raro, pero Subaru ha hecho muy poco desde el último juego y el Impreza sigue siendo el rey de su garaje. Antes sólo había la versión familiar, pero aquí se pueden conducir variantes rubias y de cuatro puertas. Con o sin modificaciones, son muy capaces en la pista, y los dos únicos que pueden desviar tu atención son otros modelos japoneses: el Nissan Skyline y el Mitsubishi Lancer Evo VI. A este precio debe ser la primera elección de todo el mundo enseguida que puedan permitirse un coche totalmente nuevo. Sólo en las carreras más serias empiezan a tener problemas. Un consejo si decides comprar el Impreza: llévalo a la tienda de ruedas para quitar esas horribles líneas amarillas.



TOMMY KAIRA

ZZ-S Coupe
Tommy Karia tiene la fama de modificar los coches de calle y el ZZ-S Coupe es uno de sus híbridos más extraños. No sabemos qué era este coche antes, pero lo tenían que haber dejado en paz porque el ZZ-S debe ser uno de los coches más feos que jamás se han visto en una pista. La estructura ultraligera no compensa por la falta de potencia que proporciona el motor minúsculo que genera menos de 200 CV. Por 60.000 créditos podrás comprar un Dodge Viper barato o un Impreza nuevo y aún te sobrará dinero para convertirlo en el sueño de cualquier conductor. Al Coupe le falta potencia, cuesta más de lo que vale y es asquerosamente feo. No vale ni uno de tus créditos, ni hablar de 60.000. Atención a esta chapuza.



TOYOTA

GT One
Entre los Toyota de calle el Supra sigue siendo el rey. Pero en los circuitos no es ninguna sorpresa que el GT-One le quite este título. La forma es una descarada copia de los coches de Le Mans con una estructura más ligera. Aunque el motor es más pequeño que el que tienen algunos coches familiares modificados, la relación entre potencia y peso es genial. La conducción es igual de perfecta con frenos y suspensión que lo controlan por cada tipo de curva. Ultraligero y ultrarrápido, tiene el potencial para ser el mejor coche de carreras del juego.



SUZUKI

Escudo Pikes Peak
Esta máquina es pura locura. Dos motores, dos turbos, casi 1000 cv y un chasis de 800 kg, la mitad de los cuales deben corresponder a esa ala. Este cohete es lo más rápido que se puede comprar, pero por eso también vale 2.000.000. Diseñado y construido para Pike's Peak se puede sacar este coche en cualquier carrera y tener posibilidades de ganar. Y ganarás. Porque cuando configuras los neumáticos para las superficies de poco agarre volará por cualquier pista que le pongas por delante. En cuanto puedas comprar uno de estos, hazlo. ¿Qué tiene de malo? No puedes ganarlo, la única manera de hacerte con él es si entregas la cantidad necesaria en efectivo. Conducir este coche es algo así como beber adrenalina destilada.





Coches de Premio

Los premios por una posición en el podio son mejores que sólo las salpicaduras de champán, una guirnalda y un puñado de billetes. Gana ciertas carreras y tu garaje reventará con toda clase de automóvil por los que no has pagado ni un duro. No todos los concursos ofrecen tales premios, y en algunos sólo ganas el MX-5 o el casi mítico 12 Speed. La mayoría de los coches reflejan la clase de carrera que acabas de ganar, pero algunos se pueden emplear para acelerar hacia la fama y la fortuna.

Las Licencias

Si completas cada prueba con la mejor puntuación para cada clase, recibirás uno de estos automóviles.

Licencia B	Spoon S2000
Licencia A	Coche de Concepto
Licencia I-C	R 3000GT Edición LM
Licencia I-B	R Del Sol Edición LM
Licencia I-A	R FTO Edición LM
Super Licencia	R GT-ONE Coche de Carreras '99

Las Carreras

LIGA GRAN TURISMO

Euro Liga

IB	Apricot Hill	R Castrol Supra GT '96
IB	Grand Valley	R Zexel Skyline GT '97
IB	Roma Circuito	R Kure R33 GT '97

Liga Pacifica

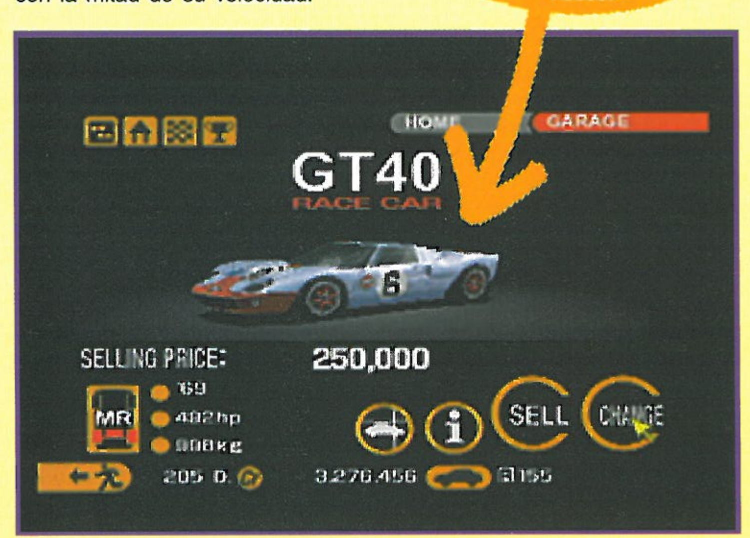
IB	Midfield Raceway	R Nissan 300ZX GT '97
IB	Seattle Circuito	R Mazda RX-7 Edición LM
IB	Laguna Seca	R Drag 180SX

Liga Mundial de Gran Turismo
Sube a lo más alto del podio para estas preciosidades:
R GT-ONE Coche de Carreras '98, R R390 GT1LM Coche de Carreras '98, R Mugen NSX GT '99 o el R BP Trueno GT '99.

GT40

No ha sufrido con la edad. Este deportivo de los años 60 puede competir con cualquier rival que le propongas. Muy equilibrado, el pequeño motor le permite participar en carreras con coches 20 años más joven pero sólo con la mitad de su velocidad.

Compra un juego de neumáticos duros y debido a su estabilidad el GT40 es un coche perfecto para Endurance>



Eventos Especiales

Reto FF

B	Carretera de Tahiti	Mugen Accord SiR-T
A	Midfield Raceway	T111 de Tom
IC	Trial Mountain	Mugen Prelude Tipo-S

Reto FR

A	Etapa Clubman R5	Sil Eighty
IC	Etapa Especial R5	Nismo 270R
IB	Midfield Raceway	Mazda RX-7 GT-C '99

Reto de Motores Intermedios

IC	Grand Valley Este	TRD2000GT
IB	Anillo de Alta Velocidad	T020 de Tom
IA	Red Rock Valley	R GT40 Coche de Carreras



Reto 4 por 4

A	Seattle Corto	Legacy Wagon GT-B '96
IC	Seattle Circuito	Nismo 400R Modelo Anterior
IB	Laguna Seca	R32.5 Skyline GT-R de Mine

Copa «K» Ultraligeros

Libre	Roma Corto	Mugen Beat
B	Seattle Corto	Mazda Demio A-spec '97
A	Carretera de Tahiti	Mugen CR-X II

Mundial de Coches Compactos

B	Roma Corto	Vitz F '99
B	Seattle Corto	Clio 16V
B	Anillo de Otoño	Lupo 1.4

Copa Sedan de Lujo

A	Roma Circuito	Accord Tipo-R
IC	Etapa Especial R5	Chaser TRD Sports X30
IB	Anillo de Alta Velocidad	GT-R 4 Modificado por Nismo

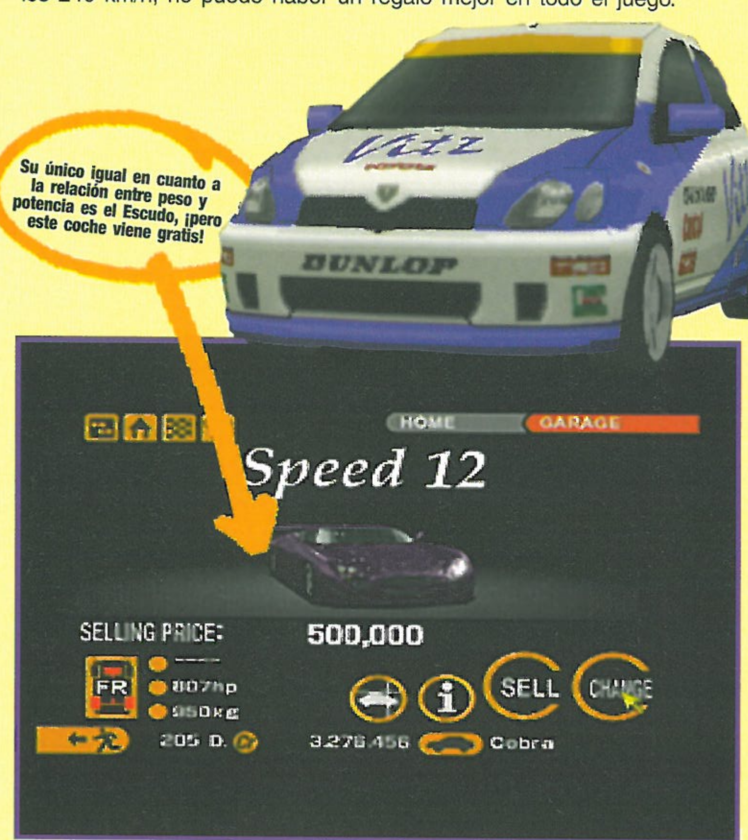
Copa Muscle Car

IA	Seattle Corto	PT Spyder
IA	Seattle Circuito	Cobra 427 '67
IA	Laguna Seca	Phaeton



Tvr speed 12

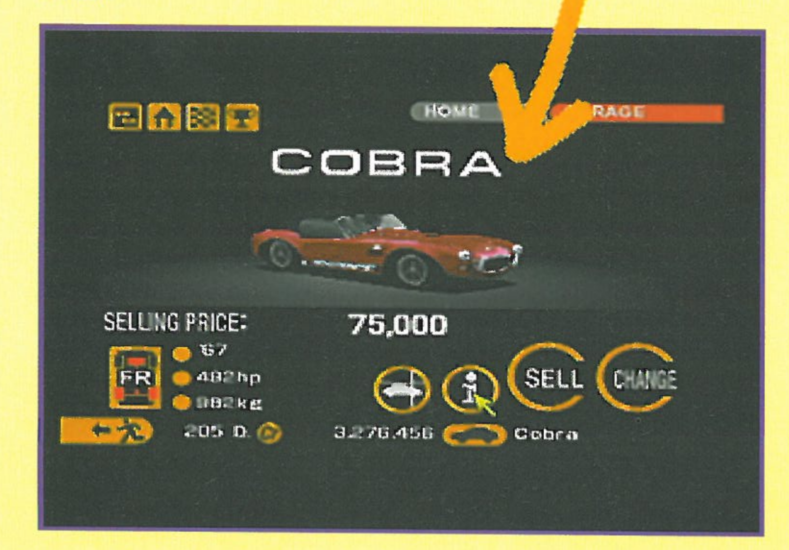
Fresco de las tiendas te costaría 2.000.000, pero puedes conseguir esta maravilla gratis. De 0 a 60 en tres segundos y capaz de superar los 240 km/h, no puede haber un regalo mejor en todo el juego.



Cobra

Inusualmente para un coche de músculos americano el Cobra tiene algo de estilo. Con su estructura ligera y un motor de 4,7 litros, ha nacido un monstruo en cuanto a la conducción y rendimiento. Con sólo un pequeño toque del acelerador tiende a sobrevirar. El Cobra es un reto incluso para los que aprendieron su técnica con el Viper. En la reventa vale 75.000 créditos, lo puedes usar o vender.

La versión de premio es superior al Daytona que puedes comprar. Adquiere frenos y neumáticos para que puedas controlar mejor



Eventos Especiales

Super Turismo
Pasa la bandera a cuadros y limpia el champán de tu sobretodo antes de sentarte en el nuevo Supra de Tom, el Camaro Z28 del 30º aniversario '96, o el TRD3000GT

Campeonato GT 300
Junto con el premio de Campeonato viene uno de estos coches Weds Celica GT '99, R MomoCorse MR2, R Zanavi Silvia GT '99 R GT-ONE Coche de Carreras '98

Campeonato GT 500
Junto con el dinero tienes uno de esta selección:
R Cerumo Supra GT '99, R STP Taisan Viper GT, R Takata NSX GT,
R Arta Skyline GT-R GT '99

Coche de Endurance

Laguna Seca 200m Edición LM '99	R Celica Coche de rallyes, R 3000GT
Grand Valley 300km GT1 LM	R Impreza Coche de rallyes o el R R390 Coche de Carreras '97
Roma Circuito 2hr	R Altezza Edición Limitada
Apricot Hill 200km	Stratos, o un R Viper GTS-R
Trial Mountain 30 vueltas	R Denso Supra GT '99
Seattle Circuito 00m	R Ford GT90, o el Escort Coche rallyes



Copa de Convertibles

A	Carretera de Tahiti	MX-5 Miata A Spec
IB	Grindelwald	MR-S Versión de Exhibición '97
IA	Trial Mountain	R Coche de Concepto LM Edición

Copa de Coches Históricos

A	Carretera de Tahiti	Mugen CR-X III
A	Roma Circuito	Europa
IC	Grindelwald	XYR '99

Copa de Furgonetas

B	Roma Corto	Impreza Wagon STi Ver.V '98
A	Super Speedway	Mugen Accord Wagon
IC	Etapa Especial R5	Stagea 260RS Modifica Nismo

Copa Deportivos de los Años 80

A	Trial Mountain	Mugen Ferio
IC	Etapa Especial R5	Mugen CR-X III
IB	Deep Forest	Mugen Civic Tipo-R
IB	Seattle Circuito	Mugen Integra Tipo-R
IB	Carretera de Tahiti	R Skyline Silhouette Formula (R30)

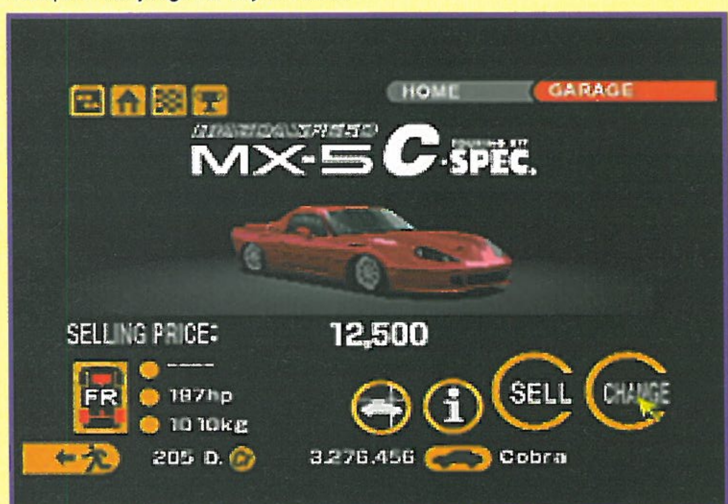
Trofeo Grand Turismo

IC	Red Rock Valley	R Daisin Silvia GT'99
IB	Grand Valley	R Mugen NSX GT
IA	Midfield Raceway	R Unisia GT-R GT '99



MX-5

No creas que las carreras más importantes proporcionan los mejores premios. Hace falta un coche de 1.000.000 para ganar la Copa de Aspiración de Modificación Normal pero la recompensa no refleja lo conseguido. Los MX-5 son guapos pero incluso el coche familiar más tranquilo del juego le dejará atrás.



Copa de Coches de Turbo Modificado No.1
Ganas algo al azar R R33 Drag GT-R, Nismo 400R, R33 Skyline GT-R de Mine



Unisis GT-R

Con transmisión 4 por 4 y 702 CV la versión Jecs del Skyline es asombrosa. Estable incluso con el frenado más duro y su cruda potencia se combina con el manejo minúsculo.



Copa de Deportivos Puros

A	Laguna Seca	Angel T01
IC	Deep Forest	ZZ III
IB	Trial Mountain	Tuscan Speed 6

Copa de Coches Modificados NA No.1
Gana esta clase y una de estas bestias aparecerá en tu garaje: Spoon Integra Tipo-R, MX-5 Miata C Spec, Spoon Civic Tipo-R

Hks R33 Drag GT-R

Aunque no hay carreras de drag para usar este coche, sí lo puedes sacar a la pista, siempre que haya un circuito sin curvas. Úsalo en el Super Speedway y se te pondrán los pelos de punta.

Gran Turismo All Stars

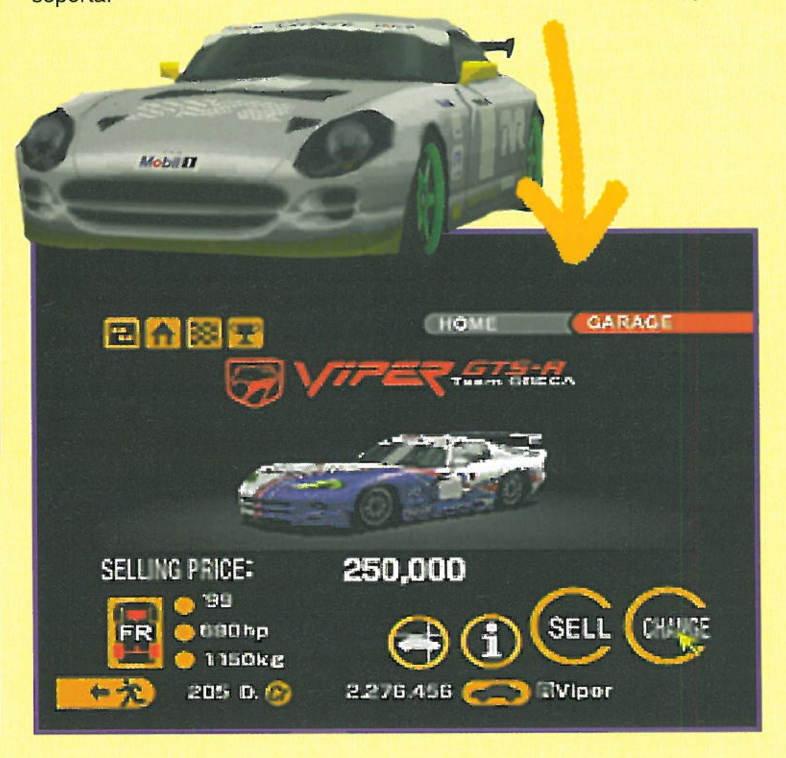
IA	Super Speedway	Lancer Evolution V de Mine
IA	Etapa Especial R5	R34 Skyline GT-R de Mine
IA	Red Rock Valley	TVR Speed 12
IA	Roma Circuito	R ZZII
IA	Laguna Seca	R390 GT1 Coche de Carreteras



Dodge Viper GTB-R

Tiene todas las malas costumbres de la versión de calle, pero este Viper de carreras es una buena alternativa al plácido GT-One. Pero evita los circuitos como Laguna Seca que tienen el tipo de curva que esta bestia no soporta.

>> Once años más tarde y el Viper sigue siendo una propuesta extraordinaria. En esta versión tiene 641 CV que hacen que sea uno de los coches más alucinantes que jamás se ha podido meter en una pista. Si puedes controlar tanta energía pura este coche es capaz de ganar la carrera que quieras. Un fenómeno>>





Modificaciones

Salido de la tienda, este nuevo coche tiene el olor que todo el mundo quiere que tenga su coche, pero llegará el momento en que tu Viper necesitará algo más que un cambio de aceite. Mete la cabeza debajo del capó y empieza a optimizar los turbos. Deja que te enseñemos cómo ensuciarte las manos con esta guía de todas las modificaciones que convertirán tu coche familiar en un glorioso animal de las carreras.

SILENCIADOR



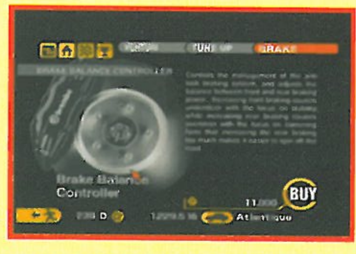
Los Silenciadores de recambio incrementan la corriente de aire por el motor para una pequeña mejora en los CV del coche. El mayor efecto es que mejoran el rendimiento a altas revoluciones, así que van mejor en los vehículos con turbo y motores de mucha potencia. No cuestan mucho y lo único malo es que las revoluciones bajan ligeramente a velocidades más reducidas.

FRENOS



Los Frenos Deportivos reducen la distancia de frenado y hacen que sea más fácil adelantar por los interiores de las curvas. Son imprescindibles en las carreras de Endurance en los que los discos normales se gastan después de sólo unas pocas de las 60 vueltas.

EQUILIBRIO DE LOS FRENOS



Con el frenado duro los sistemas sin SFA tienden a «cerrarse» y así reducen las posibilidades. Para acabar con el humo blanco que sale de los discos, usa este sistema para que tu coche tome las curvas como si estuviera encima de vías. Lo malo es que no se puede incluir esta útil característica en los modelos más antiguos.

Para optimizar los frenos sugerimos que intentes mantener las mismas configuraciones para las partes delanteras y traseras, siempre que no quieras que tu coche se deslice y en tal caso, los frenos traseros deben ser más fuertes.

Motor

ORDENADOR

Esta modificación eléctrica incrementa la eficacia del motor y suministro de potencia. En cuanto a caballos de vapor la mejora es pequeña pero la curva de aceleración será más suave. Es algo caro y hay métodos más baratos por los que puedes sacar más rendimiento de tu coche.

EQUILIBRIO MOTOR



Cuando hayas cambiado y actualizado todo el bloque del motor, la unidad no sólo tolerará el aumento en revoluciones sino que se restablece cualquier límite de revoluciones que tenga el coche. No todos los coches aceptan esta modificación, pero se necesita para todos los motores de Aspiración.

PUERTO Y LIMPIEZA



La limpieza total de las cabezas de puerto de los cilindros mejorará el rendimiento, pero el coste es algo elevado comparado con una actualización de un turbo o el cambio de un filtro de aire. Caro, pero a menudo imprescindible.

OPTIMIZACIÓN DE LA ASPIRACIÓN NORMAL



Para los coches sin el beneficio de un cargador de turbos, estas modificaciones tienen un efecto parecido a ese cambio, mejora las revoluciones con sólo una pequeña reducción de torsión. Completar la actualización te costará pero es la única manera de que puedas llevar los coches de NA hasta los niveles alcanzados por los turbos.

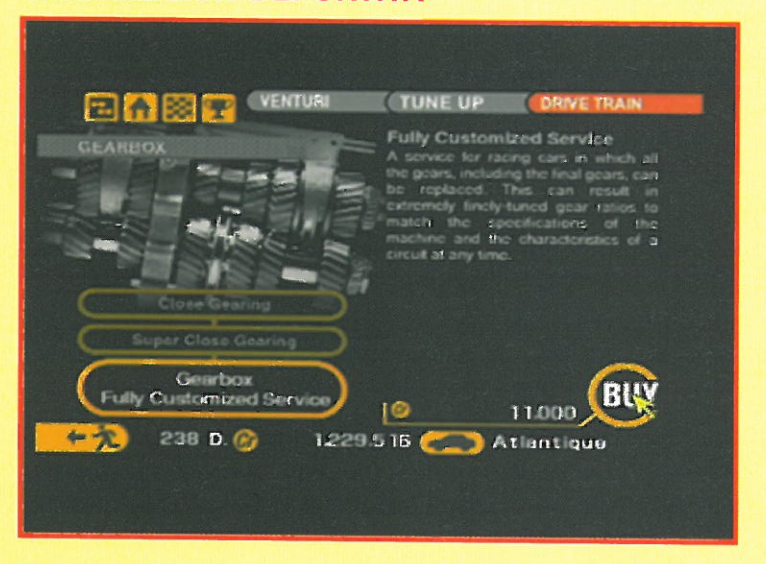
INCREMENTO DE DESPLAZAMIENTO



Un tamaño más grande asegura mejor suministro de potencia por todas las RPM. Es una modificación cara pero en los coches de Aspiración Normal suele ser necesaria.

Transmisión

TRANSMISIÓN DEPORTIVA



De todas las modificaciones que se pueden hacer, hay pocas tan influyentes como el cambio de la caja de cambios. Las dos primeras opciones te dan relaciones muy cercanas que son idóneas para la aceleración, pero en muchos coches con altas revoluciones

en los circuitos más largos, son totalmente inapropiadas. Una mejor opción para la gran mayoría de los coches es la última, que permite una caja personalizada ideal para todas las eventualidades.El sistema de configuración automática es muy útil porque los que no se quieren ensuciar las manos pueden modificar la caja de cambios con facilidad. Para la alta aceleración hay que dejar la barra en la parte izquierda de la banda, y si quieres alta velocidad máxima sostenida debes colocar la barra a la derecha.

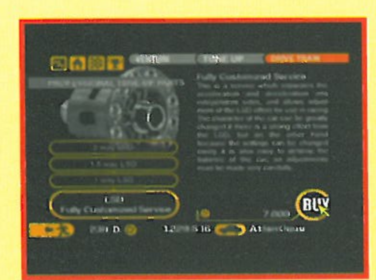
DISCOS DEL EMBRAGUE

Cada actualización mejora la anterior. Reducen el deslizamiento de los frenos y en consecuencia la potencia y aceleración. Se pierde algo de velocidad cuando el coche va hacia arriba, así como las revoluciones, pero es un efecto mínimo en comparación con los beneficios.



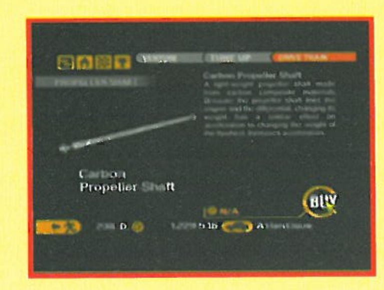
DESLIZAMIENTO LIMITADO

Estas unidades permiten que las ruedas de tracción rueden a diferentes RPM para ayudar con el giro y suministrar mejor aceleración y deceleración. Por lo general, el sistema de dos direcciones es apropiado para todos los coches pero el de una dirección es mejor para los coches de tracción frontal porque sólo se deslizan bajo aceleración, restringiendo así la tendencia del coche a girar.



ÁRBOL MOTOR DE CARBONO

Un pequeño incremento en aceleración y una pequeña reducción en peso forman otra modificación barata cuando hayas completado las más dramáticas.



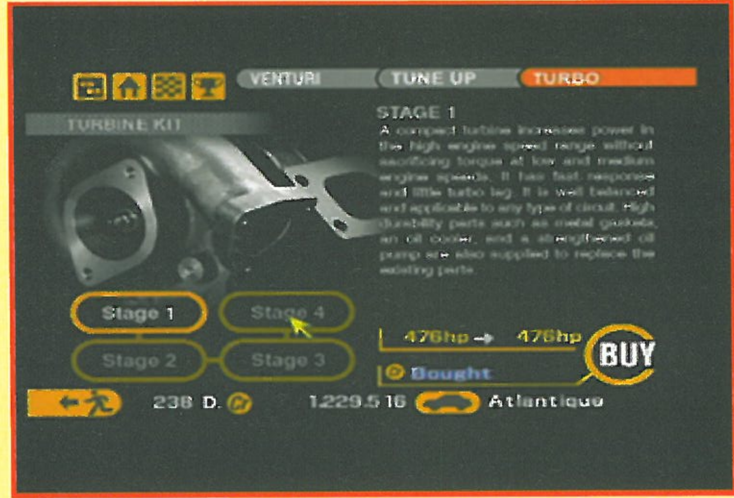
VOLANTE MOTOR

Aumenta la tendencia del vehículo a girar a las velocidades más elevadas a un bajo coste – las revoluciones no se reducen con tanta facilidad. Estos factores se incrementan más con ruedas más grandes.



CARGADORES DE TURBO

Los cargadores de turbo representan crédito por crédito la más notable y significativa mejora que se puede efectuar. Por poca inversión puedes convertir tu coche en una máquina de carreras. Cada mejora incrementa los CV, vigila el nivel máximo porque las carreras tienen un mínimo y cualquier coche que lo supere no puede participar. No todos los coches pueden usar los cargadores de turbo por varios motivos: algunos no funcionan con ciertos coches. Lo único malo es que se pierde algo de la aceleración y torsión a velocidades reducidas pero se puede compensar con relaciones de marchas más cerradas.



SUSPENSIÓN

Los beneficios de la suspensión mejorada no sólo implican viajes más cómodos sino también mejor frenado y agarre de las ruedas. Una unidad completamente ajustable permite cantidad de modificaciones que beneficiarán a los pilotos más serios. Para los menos mañosos, incluso el sistema básico eliminará la agitación del coche que sufren tantos vehículos más antiguos.



NEUMÁTICOS

Para los coches como el Viper, cuya potencia es casi imposible de controlar, unos neumáticos diferentes pueden cambiarlo todo. Si la materia usada para el neumático es más blanda, el agarre suele ser mejor, pero también se gastan con más facilidad. En general los Ultrablandos son perfectos para las carreras rápidas, pero necesitarás los Duros de Carreras para los concursos de Endurance e incluso estos se gastan después de unas 14 vueltas.

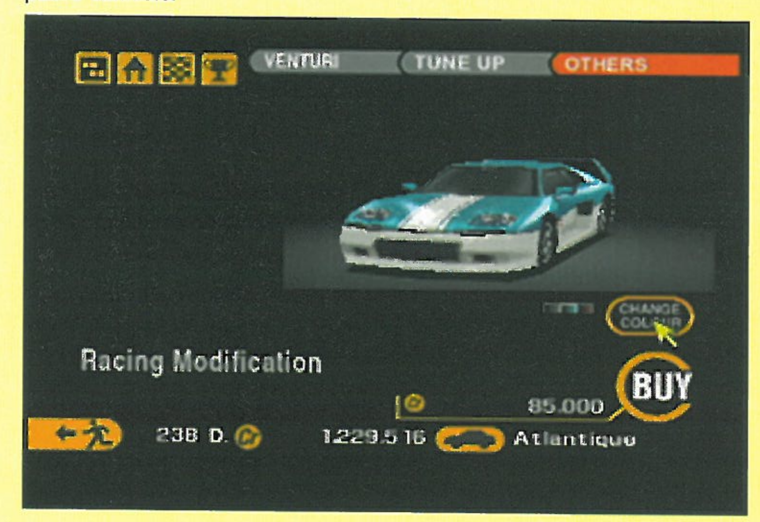


Otros



REDUCCIÓN DE PESO

Paga el dinero y todos los componentes innecesarios se eliminan de tu coche. Sin los asientos traseros y la radio tu coche tendrá una mejor relación entre peso y potencia y frenará mejor. Se debe completar cada modificación antes de poder hacer la siguiente. Una solución ideal cuando ya no puedes exprimir más potencia de tu pobre vehículo.



MODIFICACIONES DE CARRERAS

Convierte tu elegante sedán en un cohete de carreras. Se sustituye el voluminoso casco por una forma totalmente nueva, completa con una nueva ala trasera y un alerón frontal. Así puedes modificar la presión hacia abajo, aunque en la mayoría de los circuitos, las configuraciones más altas mejoran el manejo. También, una nueva capa de pintura eliminará esos colores poco elegantes y puedes optar por una esquema de colores que incluye los nombres de los patrocinadores.

Para profesionales

CONTROL DE BANDAZOS

Al regular la torsión entre las ruedas, este sistema hace que se pueda girar mejor para moderar la tendencia del coche a dar vueltas. Es una modificación cara pero el efecto no siempre se nota mucho. Una nueva suspensión y neumáticos blandos suelen mejorar la capacidad en las curvas de forma dramática. Sólo los pilotos serios que tengan la intención de modificar sus coches hasta el máximo deben considerar una pieza tan cara.



ESTABILIDAD ACTIVA

Altera la distribución del sistema de frenado entre las cuatro ruedas para estabilizar el coche y mantener la tracción. Puede tener un efecto de detrimento en el manejo. Todos los coches GT ya tienen este sistema, pero lo puedes incluir en los coches de tracción trasera para que no vayan tan agitados cuando frenas de manera abrupta.



CONTROL TRACCIÓN

Regula el sistema de control de tracción al reducir la potencia a cualquier rueda que empieza a deslizarse. Mejorará la salida, pero perderás velocidad en los tramos rectos. Un efecto parecido y más barato se puede conseguir con una caja de cambios manual y la aceleración controlada.



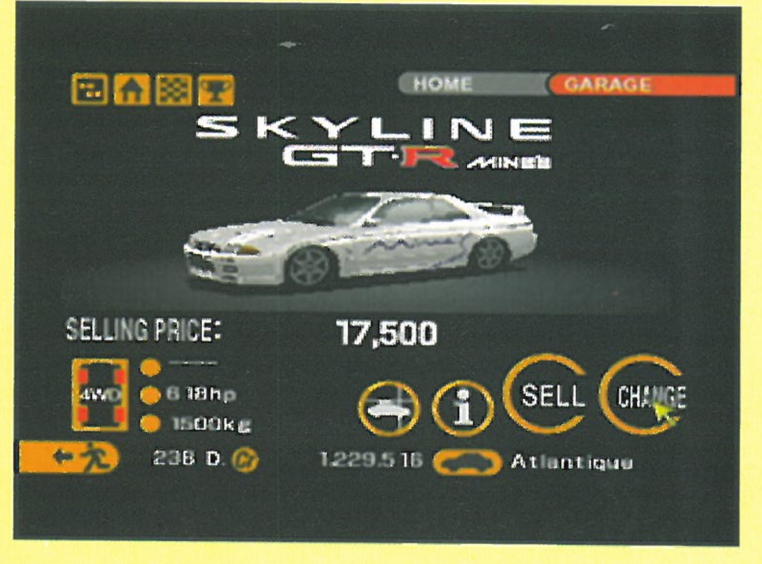
Configuración pefecta

Esto es como debes optimizar el siempre popular Nissan Skyline GTR V-Spec. Una vez que hayas comprado todas las piezas, llévalo a la Prueba de Máquinas para la máxima velocidad y aceleración. Luego vuelve al garaje y empieza a manosearlo hasta que tengas esta configuración. Ahora vete a la pista y mira como vuela.

SUSPENSIÓN
Amortiguadores 7
Peso de Muelle Frontal 7.2
Peso de Muelle Trasero 9.0
Estabilizadores Frontales y Traseros 1.3
Altura 85
Nivel del Controlador de Frenos 12

MARCHAS
Relación de Marchas
1ª 3,385
2ª 2,147
3ª 1,516
4ª 1,128
5ª 0,884
6ª 0,730
Final 3,585.
Automático 25

LSD INICIAL 6
Ambos LSD Acel.- 36,
Ambos LSD Decel.- 16
Ambos, ASCC- 101
TCSC- 5. N■



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS







Con Némesis apartado, baja las escaleras corriendo y pasa por la puerta de la izquierda. Usa la Llave Chronos en esta puerta y corre por el pasillo hasta que llegues a otra sala y otro puzzle. Tienes tres relojes delante de ti y tres estatuas a tu derecha. En cada estatua hay una piedra y si colocas las piedras en los platos que hay delante de los relojes, puedes variar el movimiento de las agujas. Tienes que hacer que las agujas del reloj del centro indiquen las doce, y aunque es otro puzzle al azar, suele ser una de estas tres opciones:

Hora en el reloj del centro	**Izquierda Cuadro**	**Centro Cuadro**	**Derecha Cuadro**
7:00	**Obsidiana**	**Cristal**	**Ámbar**
9:00	**Obsidiana**	**Ámbar**	**Cristal**
5:00	**Cristal**	**Obsidiana**	**Ámbar**

Cuando lo hayas solucionado, el reloj te suministrará la Marcha Dorada. Combínalo con la Marcha de Plata y vuelve a las Ruedas Dentadas – en el tercer piso, al lado de esta Caja de Almacenaje. Coloca la Marcha en el hueco, el reloj indicará las 12:00 y repicará. Llega el helicóptero.



PlayStation MAX
ANALIZAMOS...
Ghoul Panic
Theme Park World
Fórmula uno 2000
N-Gen
UEFA Champions League 2000
Toshinden 4
Lucky Luke
Gekido
Manager de Liga
WWF Smackdown
Silent Bomber
Tiger Woods 200
Midnight in Vegas
Nanotek Warrior
375 PESETAS
¡PEQUEÑOS PERO MATONES!
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos promocionales de Ghoul Panic.
10 lotes de juego y cubo de Theme Park World
5 juegos completos.
3 juegos completos de International Track & Field 2
1 porta CD PlayStation y 2 tarjetas de memoria de 1MB
¡Con un librito de trucos y 2 pósters de regalo!
¡LA SOLUCIÓN!
TOY STORY 2
TOMB RAIDER IV
MEDAL OF HONOR
EL MAÑANA NUNCA MUERE
Y CADA MES...
BITS · BUZÓN MAX · TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS · LA GUÍA PLAY · LOS FAVORITOS · MAXIPLAYER · MAXARTISTAS · SECCIÓN RETROREVIEW · PASATIEMPOS

Con técnica.

Controles

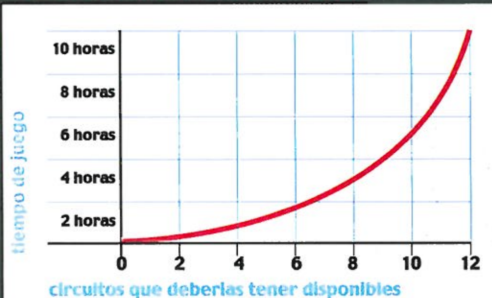


equipate con...





Curva de Dificultad





jugadores: 1-2

Publica: Rockstar

Género: Deporte





thrasher: skate & destroy

DESTROZA LAS CALLES EN UN SIMULADOR DE SKATE AL ESTILO DE LAS ESTRELLAS DE ROCK CON UN POCO DE AYUDA DE NUESTRO AUTOPROCLAMADO EXPERTO.



Para empezar...

Las primeras veces que juegas a Thrasher: Skate and Destroy es bastante probable que comas mucho asfalto. El tiempo de muchos de los trucos es difícil de dominar, y hasta que conoces exactamente el camino por el que debes pasar en los diferentes niveles, resulta especialmente difícil conseguir suficientes puntos para seguir adelante. Elige inicialmente un personaje bueno en general para que, al menos, tengas la oportunidad de hacer lo que decidas. Explora el nivel antes de iniciar la carrera de verdad, ya que incluso en el nivel Hometown, que es relativamente monótono, hay un par de oportunidades espectaculares de realizar trucos que pueden no ser tan obvios al principio. Mentalízate de que vas a pasar mucho tiempo ejecutando grinds relativamente seguros en vez de hacer grandes saltos, al menos hasta que llegues al nivel Subway e intentes dominarlo utilizando los quarterpipes para pasar de un andén a otro saltando por encima del tren en marcha. Complicado.





trucos

Cada uno de los seis patinadores tiene su propio estilo. No Intentes probarlos de cualquier manera que no sea la suya.

AXL
Define bien los ollies y su velocidad le permite que los grandes saltos sean accesibles.

Ollie:	10
Técnica:	6
Giro:	8
Equilibrio:	4
Caída:	8
Velocidad:	9

KAHLI
Lento pero con técnica. Kahli es fantástico en los grinds.

Ollie:	3
Técnica:	9
Giro:	3
Equilibrio:	9
Caída:	4
Velocidad:	4

Hometown

Al entrar en el nivel se te podría perdonar que pensases que tienes poco espacio para moverte, sobre todo cuando se trata de las rampas y de oportunidades de hacer grinds. En realidad, todos los muros bajos tienen la altura perfecta para los grinds, y la mayoría son lo suficientemente largos como para que puedas encadenar tres o cuatro grinds y kickflips seguidos. Puedes conseguir una puntuación sin penalizaciones de 5.000 con una combinación si lo haces bien. Si no, hay un puñado de pequeñas rampas dispersas por todo el nivel que son fantásticas para conseguir puntuación extra por grandes saltos. Asegúrate de que visitas el interior del almacén —dentro hay dos quarterpipes idóneos para acumular altas puntuaciones cuando vas contrarreloj. Puedes marcharte por cualquier salida de la carretera que divide el nivel y conseguir unos pocos puntos extra si aprovechas para hacer unos kickflips, por supuesto.



«Ejecutar diferentes grinds y kickflips a la vez en estos muros es una forma rápida de ganar muchos puntos sin arriesgar la vida»

«Incluso con las rampas pequeñas puedes conseguir grandes saltos si entras en ellas a buena velocidad. Combina flips y grabs»

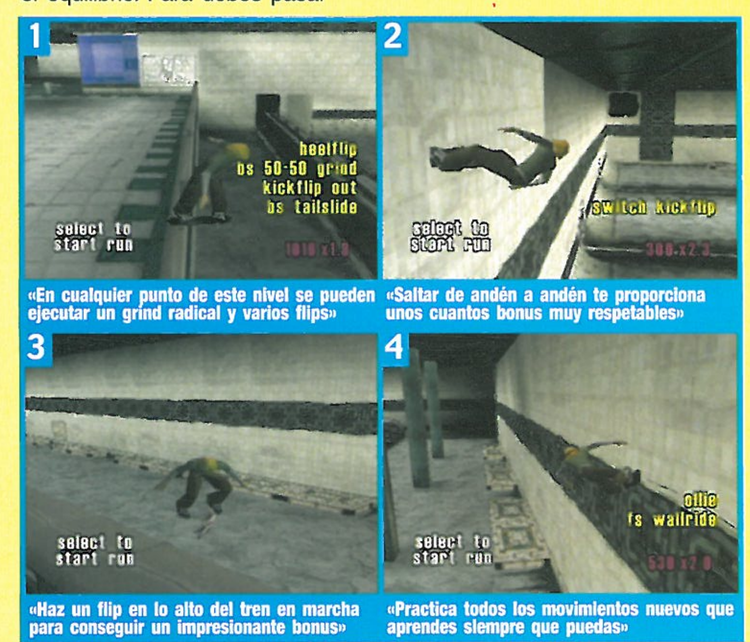
«Visita el interior del almacén y encontrarás un halfpipe decente. Cuando lo hayas destrozado, sal por la ventana con la ayuda de la rampa»

«Puedes utilizar cualquier cosa para ayudarte a ejecutar los trucos. Los más pequeños que hagas entre tus esfuerzos espectaculares son vitales»

N.Y. subway

Aquí no vale la pena concentrarse en una sola área. Todo el metro está lleno de oportunidades para hacer trucos, así que no dejes de moverte y haz los trucos en cualquier cosa que se te ponga delante. Puedes utilizar las rampas de cada andén para saltar de uno a otro y hay bonus suicidas por saltar por encima de un tren en marcha. Las rejas y los muros son perfectos para los grinds, pero al contrario que ocurre en el nivel Hometown, puedes sufrir espectaculares caídas si te falla el equilibrio. Para debes pasar por los torniquetes, en la parte superior del nivel, pero si te persigue la policía te encontrarás con muchos obstáculos en el camino. No tardes en dirigirte a la salida. Todos los impedimentos físicos son posibles puntos, y lo encontrarás más fácil cuando la policía no te vaya pisando los talones.

Puntuación sin penalización: 10.000
Puntuación máxima: 25.000
Premio: 'Flip 360', 'Método' + 'Grind sinuoso'



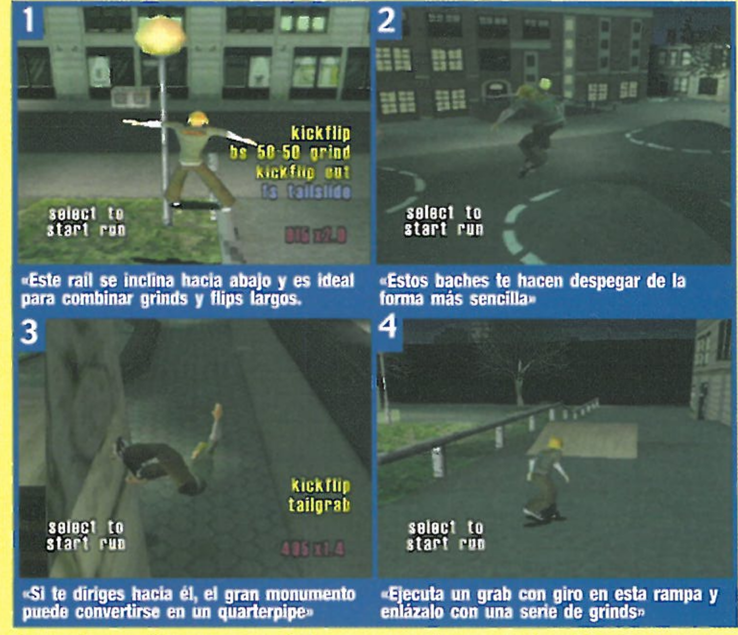
1 «En cualquier punto de este nivel se pueden ejecutar un grind radical y varios flips»

2 «Saltar de andén a andén te proporciona unos cuantos bonus muy respetables»

3 «Haz un flip en lo alto del tren en marcha para conseguir un impresionante bonus»

4 «Practica todos los movimientos nuevos que aprendes siempre que puedas»

Washington sq.



1 «Este raíl se inclina hacia abajo y es ideal para combinar grinds y flips largos.

2 «Estos baches te hacen despegar de la forma más sencilla»

3 «Si te diriges hacia él, el gran monumento puede convertirse en un quarterpipe»

4 «Ejecuta un grab con giro en esta rampa y enlázalo con una serie de grinds»

La mejor opción en este nivel es patinar por la plaza en sentido contrario al de las agujas del reloj y aprovechándote de las rampas y de los raíles que te encuentres. Hay unas pocas rampas y tableros en medio del nivel, pero perderás mucho tiempo moviéndote entre ellos si optas por hacer trucos. Vigila con la baranda, tremendamente larga, que desciende hacia la carretera: es posible realizar un gran truco en lo alto de la rampa y aterrizar con un grind. A continuación, unos cuantos kickflips y diferentes grinds e irás de camino a por los 12.500 puntos que necesitas para superar el nivel. Saltar por encima del taxi en marcha significa una recompensa similar a la del tren en el metro, pero es mucho más difícil y no vale la pena. Además, es muy peligroso y obviamente no debe intentarse en casa. Las salidas están desperdigadas por todo el perímetro del nivel, otra razón por la que no vale la pena aventurarse por el centro.

Premio: 'Variaflip' + 'Stalefish' + 'Nollie 360 Flip'

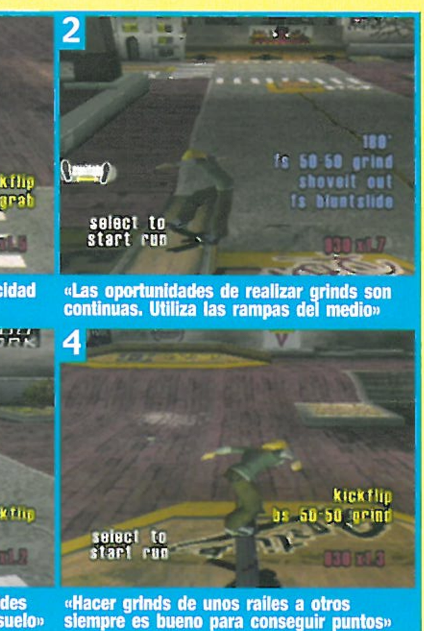
thrasher: skate & destroy

puente de Brooklyn



Éste es el primer nivel parecido a un auténtico parque de skate y sus reglas son un poco diferentes. Después de dos minutos, la policía no vendrá a perseguirte; simplemente el nivel se acaba, así que no hay oportunidad de conseguir los sabrosos bonus de la irritada policía una vez que se detiene el reloj. Hay muchas rampas fantásticas y paredes para grinds por todo el nivel, así que no te quedes ahí parado. Las enormes pendientes y rampas te brindan grandes oportunidades de realizar series de grabs y giros.

Golpearte contra el asfalto en este nivel no sólo te hará perder valiosos segundos, sino que también puedes ver cómo los jueces te penalizan con 500 puntos, así que no lo hagas. No olvides controlar de cerca los multiplicadores cuando puntúas en diferentes áreas, ya que cada vez que regresas a un área es menos lucrativa que antes. Por último, no hay necesidad de salir del nivel, sólo tienes que hacer grabs y grinds hasta el último segundo e intentar aumentar la puntuación.



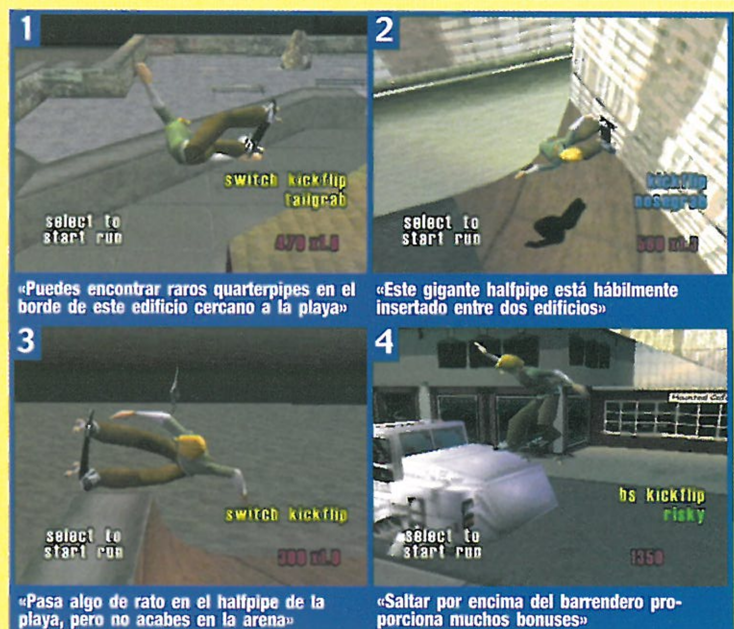
1 «Hay mucho espacio para ganar velocidad antes de llegar a los quarterpipes»

2 «Las oportunidades de realizar grinds son continuas. Utiliza las rampas del medio»

3 «Hay numerosas rampas, pero no olvides tus sencillos y eficaces trucos en el suelo»

4 «Hacer grinds de unos railes a otros siempre es bueno para conseguir puntos»

Venice pavilion



1 «Puedes encontrar raros quarterpipes en el borde de este edificio cercano a la playa»

2 «Este gigante halfpipe está hábilmente insertado entre dos edificios»

3 «Pasa algo de rato en el halfpipe de la playa, pero no acabes en la arena»

4 «Saltar por encima del barrendero proporciona muchos bonuses»

Observa todo bien antes de empezar la carrera de verdad. Las rampas desperdigadas son bastante pequeñas, pero en el lado urbanizado de la carretera hay una quarterpipe gigante que no querrás perderte. Las rampas pequeñas del lado de la carretera te proporcionarán suficiente altura para saltar al barrendero, pero como ocurría con el taxi, aparece muy de tarde en tarde y no tienes tiempo de esperarlo. Es mejor evitar la mayor parte de la zona de picnic ya que hay poco espacio para maniobrar. Es mejor que te centres en los grinds en las largas paredes de la fuente y que luego te dirijas al halfpipe de la playa. Evita la arena a toda costa o descubrirás por qué no se suelen ver muchos patinadores en la playa. Vete por cualquier salida de la carretera o te perseguirá un desalmado que empuña un bate de béisbol y que reclama el territorio para los suyos. Qué desagradable.

Premio: 'Bluntside' + 'Nollie Variaflip' + 'FS Kickflip'

L.A. River

Un imponente nivel en el que tienes que utilizar todo tu completo abanico de movimientos para sacar el mayor partido. Los grinds y los saltos están a la orden del día y, aunque el autobús de escuela abandonado resulta muy tentador, los puntos extra que puedes ganar con él no valen la pena. Encontrarás un pequeño halfpipe abajo, en la dársena, pero evita cualquier contacto con el agua en todo el nivel. Dar vueltas en el nivel superior es tu mejor opción ya que puedes conseguir mucho impulso y ejecutar largos grinds. Si tienes que subir patinando hasta una de las pendientes, tendrás que encararla con cierto ángulo para mantener la velocidad. La salida está en lo más alto, así que debes llegar allí enseguida o, de lo contrario, la policía te atrapará en el ascenso. Premio: 'Lipslide' + 'Hardflip' + 'Nollie FS Kickflip'

«No solo es posible saltar aquí de un lado a otro, sino que también puedes cruzar haciendo kickflips e ir recto con un grind»

«Los bordes de estos muros son fantásticos para series de combos y grinds. Pero si te caes puede ser el final de tu tabla»

«Este pequeño halfpipe río abajo bien vale una visita, pero es difícil mantenerse en él debido a su tamaño»

«Cuando has agotado el repertorio de flips y grabs, puedes probar algunos wallrides gigantes para seguir aumentando la puntuación»



tips

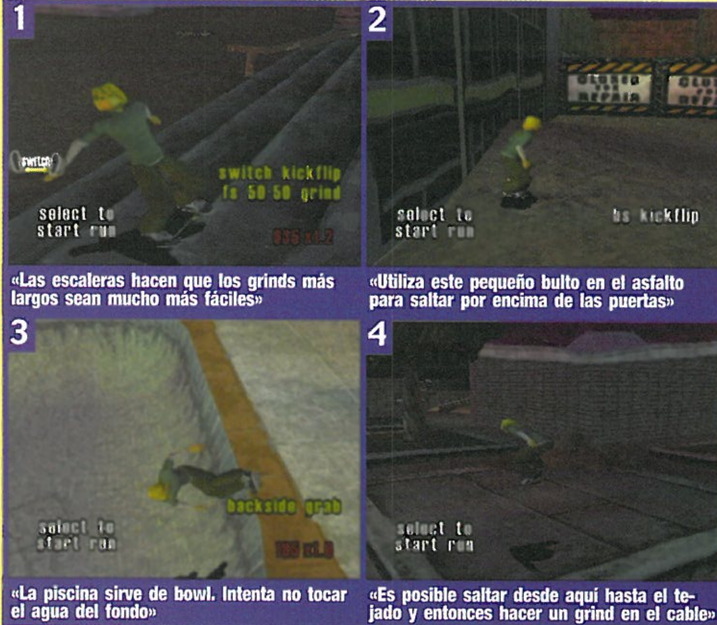
SCAB
Muy rápido y con gran habilidad para aterrizar sobre cualquier cosa. Quizá no es demasiado agradable a la vista, pero hace su trabajo.

Ollie:	6
Técnica:	3
Giro:	5
Equilibrio:	5
Caída:	10
Velocidad:	10

JASMINE
A Jasmine le encantan los giros, sobre todo las pequeñas rampas y los 720º.

Ollie:	7
Técnica:	5
Giro:	10
Equilibrio:	3
Caída:	4
Velocidad:	6

L.A Courthouse



1 «Las escaleras hacen que los grinds más largos sean mucho más fáciles»

2 «Utiliza este pequeño bulto en el asfalto para saltar por encima de las puertas»

3 «La piscina sirve de bowl. Intenta no tocar el agua del fondo»

4 «Es posible saltar desde aquí hasta el tejado y entonces hacer un grind en el cable»

Aquí ya no te persiguen ni policías ni desalmados violentos y obsesionados; sólo tienes dos minutos para conseguir unos espeluznantes 25.000 puntos. Encontrarás series de rampas en las que poder puntuar muy alto, pero no pierdas de vista el multiplicador . Si te sientes bastante seguro, puedes buscar un par de zonas secretas: la más fácil de encontrar es una piscina abandonada detrás de las señales de 'Closed for repairs' (cerrado por reformas). Es también en la que más puntuación puedes conseguir. La otra zona es un cable telefónico extremadamente largo por el que puedes hacer grinds si consigues saltar desde la rampa pequeña a una de las plataformas elevadas del tejado del pequeño edificio del centro del nivel. No está hecho para miedosos, y tampoco deberían intentarlo los que están faltos de puntuación, pero las repeticiones son espectaculares, algo de lo que te puedes enorgullecer más tarde.

'Premio: Tabla del patrocinador + 'Frigid'

China Banks

Este largo nivel tiene varias rampas y zonas para grinds muy buenas. El peligro es que puedes perder mucho tiempo moviéndote entre ellas en vez de realizar los trucos que necesitas para puntuar. Al contrario que de costumbre, vale la pena que te concentres en dos o tres zonas de alta puntuación en vez de intentar cubrir demasiado terreno. Ten cuidado con las rampas pequeñas ya que tienen largas pendientes engañosas por detrás —según el personaje que hayas elegido, puedes encontrarte en el suelo incluso antes de haber calentado—. Los trucos pequeños por bancos, buzones y similares están bien, pero tienes que concentrarte en cosas más grandes para conseguir los 20.000 puntos que necesitas. Controla la salida más cercana cuando se detenga el reloj, ya que si no, tendrás que recorrer una larga distancia cuando te empiece a perseguir el viejo y malo Dirty Harry. ¿Te sientes afortunado?
Premio: 'Bigflip' + 'Nollie Hard Flip' + 'BS Kickflip'

1 «No hay puntos extra por saltar por encima del aparcamiento»

2 «No olvides combinar los grinds en vez de centrarte en una única técnica»



3 «Los quarterpipes y las secciones en forma de bowl están desperdigadas»

4 «Aprovéchate de la altura combinando los diferentes grabs y giros»

The hills (San Francisco)

Ésta es una cuesta abajo escarpada con salidas situadas en la parte inferior, así que tienes que hacer que cuenten todas las oportunidades de hacer trucos mientras te aprovechas de la gravedad. Los suelos son irregulares y es mejor evitarlos. Por eso es mejor concentrarse en hacer grinds en las paredes y kickflips en el asfalto y en tomar las curvas cerradas de una pieza. Asegúrate de que controlas la velocidad en todo momento, ya que éste es un nivel en el que la cantidad de vehículos y tramos de escaleras significan una reducción de la velocidad y puede resultar ventajoso. Los cables telefónicos y los vehículos en marcha pueden hacerte conseguir puntos extra espectaculares, pero si te diriges directamente a la parte inferior encontrarás un halfpipe escondido tras una hoja de cristal que resulta bastante más seguro.

Premio: 'FS Heelflip' + 'Noseblunt' + 'BS Heelflip

«Conseguir altura no es difícil en esta carrera cuesta abajo. Si las ruedas están en el suelo más de unos pocos segundos lo estás haciendo mal»

«Los grinds pueden ser difíciles de encontrar aquí, pero siempre vale la pena buscarlos. Igual que el salto sobre el tranvía en movimiento, si tienes la suerte de encontrarlo»

«En la parte inferior del nivel, rompe y atraviesa la ventana para encontrar un halfpipe secreto. Probablemente todavía te quede mucho tiempo cuando llegues aquí»

«El halfpipe secreto tiene un buen tamaño y es una manera más sencilla de conseguir puntos en vez de volver a subir patinando hasta lo alto de la colina»



tips

ROACH
Tan técnicos como son, el lento Roach lo pasa mal cuando tiene que realizar los trucos en el suelo, pero es todo un maestro en los grabs.

Ollie:	1
Técnica:	10
Giro:	1
Equilibrio:	10
Caída:	3
Velocidad:	2

CYRUS
El más completo de todo el juego. Es capaz de ejecutar grandes trucos en cualquier parte.

Ollie:	8
Técnica:	7
Giro:	6
Equilibrio:	7
Caída:	6
Velocidad:	7



Embarcadero

El último nivel, el embarcadero, lo tiene todo. Sea cual sea tu estilo, encontrarás un área a tu gusto, además de una fuente con una estructura rebuscada que, con toda seguridad, hará que te cales hasta los huesos si intentas abordarla. La sección del quarterpipe es una de las más útiles del juego, así que haz buen uso de ella —puedes ganar muchos puntos extra por altura, por no hablar de los giros y los grabs que puedes ejecutar con la altura que puedes llegar a conseguir—. Una vez que has destruido las rampas, concéntrate en realizar tantos kickflips y grinds como te sea posible en el tiempo que te queda. Ignora la zona de salida grande, ya que es otro nivel cronometrado en el que la policía no aparecerá.

Premio: Tienda del patrocinador + 'Nollie Bogflip' + 'Nollie BS Kickflip'







«La única razón para subir a lo alto de la fuente es la vista que ofrece. Pero debes ignorarla si necesitas puntos»

«Tres o cuatro buenas combinaciones de grinds y flips es lo único que necesitas para ir por el buen camino y completar éste y cualquier otro nivel»

«Realizar grinds por estos tablones es sólo una opción. Girar y hacer grinds por su punto más alto es igual de valioso»

«El área de rampas no es muy grande, pero puedes utilizarla fácilmente para conseguir más puntos y así acabar el nivel antes de que se destruya»

tips

MINI CONSEJO 1
Explora los niveles antes de probar cualquier carrera contrarreloj.

MINI CONSEJO 2
Realiza los grinds y los flips juntos para conseguir muchos puntos.

MINI CONSEJO 3
Haz combinaciones o te penalizarán.

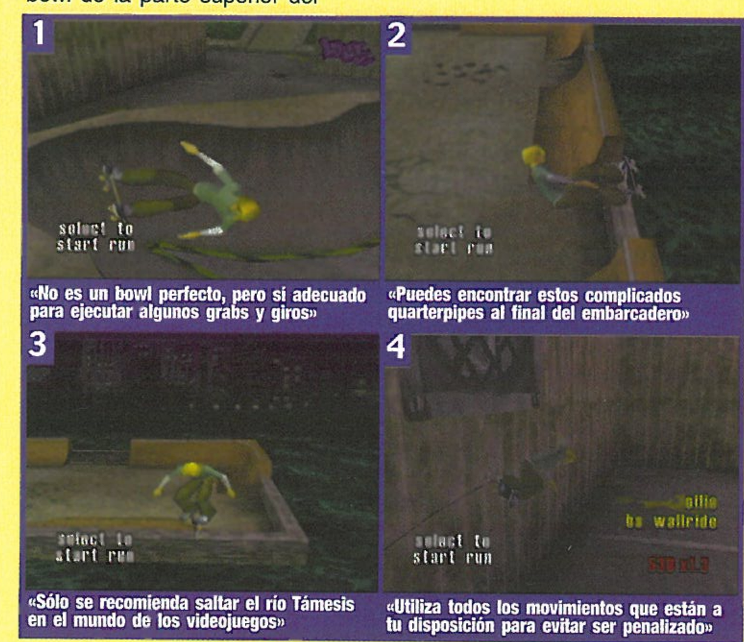
MINI CONSEJO 4
Haz flips y grabs en el suelo para conseguir puntos entre rampas.

MINI CONSEJO 5
Tienes 20 segundos para dejar atrás a la policía. Toda la puntuación se multiplica por tres cuando te persiguen.

Southbank

Una serie de áreas fabulosas unidas por algunos caminos estrechos y sinuosos. Tómate un minuto para familiarizarte con el trazado antes de ir contrarreloj. Hay muchas rampas, pero la mayoría son muy estrechas y requieren una atención extra para asegurarte de que no acabas contra el asfalto. Puedes ganar puntos extra por saltar sobre el agua cerca del embarcadero, pero no es sencillo, sobre todo si el personaje que has elegido tiene una velocidad limitada o la capacidad de Ollie. El pequeño bowl de la parte superior del nivel es fantástico para conseguir muchos puntos de forma rápida, pero no hay una salida clara, con lo que tendrás que subir la rampa, hacer un grind y un flip en la salida. Tarea nada fácil. Las salidas se encuentran en mitad del nivel y vale la pena llegar a ellas pronto, porque el policía que está de ronda conoce mejor la zona que tú, y seguro que no quieres que te atrape.

Premio: 'Judo' + 'Nollie FS Heelflip' + 'Nollie BS Heelflip'



1 «No es un bowl perfecto, pero sí adecuado para ejecutar algunos grabs y giros»

2 «Puedes encontrar estos complicados quarterpipes al final del embarcadero»

3 «Sólo se recomienda saltar el río Támesis en el mundo de los videojuegos»

4 «Utiliza todos los movimientos que están a tu disposición para evitar ser penalizado»

Der Kolosseum



1 «Estos opuestos quarterpipes gigantes pueden conseguir acciones espectaculare»



2 «A estas alturas ya deberías disponer de una gran cantidad de movimientos»

3 «Los bowls no solo se utilizan para giros y grabs. Puedes hacer grinds»



4 «Intenta visitar todas las rampas y railes al menos una vez cuando hagas este nivel»

Éste es el tipo de parque de skate que aparece en los sueños. Der Kolosseum es un estadio plagado de rampas y raíles y de bowls al estilo de espectaculares telarañas. Todo lo que hace referencia a este nivel es mayor y mejor y necesitas 35.000 puntos, que no está nada mal. Algunos de los grinds más obvios son un poco complicados, así que si te apetece que te salte algo de pintura de la tabla, hazlo en el pico del bowl antes de caer en él. No hay policía, no hay salida, sólo tienes que utilizar todas tus habilidades y trucos que has aprendido para alcanzar los 35.000 puntos y lo habrás conseguido. Ahora eres un campeón, y el personaje que has grabado en tu tarjeta de memoria debería resultarte muy eficaz si decides participar en alguna de las versiones para multijugador contra un amigo.

Premio: Truco específico del jugador

Con técnica

controles

golpe a la izquierda
golpe a la derecha
fakie/girar en el aire
giro cerrado/ ganchos avanzados
saltar
salto mortal
boardslide









equipate con...



Curva de Dificultad





Cool Boarders 4

HE AQUÍ UN JUEGO DE SNOWBOARD QUE NO VA CUESTA ABAJO. CON NUESTRA AYUDA, DARÁS BRINCOS CON LOS MEJORES...



Para empezar

¿Lo último en deportes de acción? Después de tres secuelas, eso parecería. De lo que no hay duda es que se trata del desafío cuesta abajo más duro de la PlayStation. Con una diferencia de rendimiento entre tu mismo y la competición prácticamente insignificante, no hay margen para el error. Si quieres recortar unos segundos vitales en tu récord de pista, es preciso que sepas manejar tu tabla como un demonio. Pero además resulta útil saber lo que te espera después de la siguiente curva, de modo he hemos divido estas cinco maravillas invernales para que te sea más cómodo.

Guía

consejos

Las teclas
q– salto (manténla pulsada para aumentar la potencia y suéltala)/ Gancho
r – toque rápido y giro para un viraje más cerrado /gancho avanzado
e – salto mortal
w – boardslide
o – puñetazo a la izquierda
u – puñetazo a la derecha
p – en el suelo/giro en el aire
i – en el suelo/giro en el aire

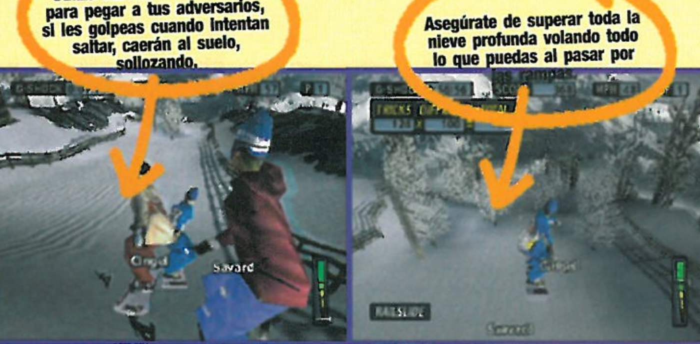
Movimientos básicos
Agarres

4 + q	Rancio
8 + q	Rígido
6 + q	Nostálgico
2 + q	Agarre de cola
7 + q	Japonés
9 + q	Melancolía
1 + q	Indy
3 + q	Método Boardslide
8 + w	Noseslide

Vermont

downhill

Desde el principio debes ir por la derecha para esquivar a los árboles y seguir la línea de trazada. El único problema es la nieve profunda, que puede reducir tu velocidad. Después de la parte de eslálom de vallas, que es muy estrecha, súbete al segundo árbol caído de la izquierda para deslizarte por encima de la nieve profunda. Justo después verás un árbol caído en medio de la pista con una rampa detrás. Úsalos para salir volando y superar más nieve profunda.



half pipe

Para empezar, no hagas caso del límite de tiempo, tienes más que suficiente. Usa una tabla freestyle para hacer giros cerrados en los bancos del half-pipe. Es cuestión de sincronización. Manténte recto para aumentar la velocidad y después haz un giro cerrado y gana potencia para el salto. Suelta la tecla X en el borde del raíl para conseguir la altura necesaria para ejecutar las acrobacias. Intenta no combinar giros y saltos mortales en este punto, puesto que es difícil de aterrizar.



slope style

Limítate a conseguir tus puntos en el aire gracias a las rampas. Lo más inteligente es que cuando te acerques a las rampas adoptes un ángulo que te permita aterrizar al lado del raíl. Además, a media pendiente hacia la derecha tienes la opción de acceder a una zona secreta. Justo después de la rampa en la que tienes que esquivar unas rocas cuando aterrizas, hay tres árboles al lado de la valla. Reduce tu velocidad y observarás que hay un árbol caído entre esos tres. Si te deslizas por él con tu tabla, llegarás a una nueva pendiente. Allí hay varios raíles más, pero el camino es muy estrecho; es muy fácil que golpees contra los lados si intentas algún salto rápido.



Conseguir puntos en las pendientes consiste en utilizar rampas.

Deslizarse con la tabla es bastante fácil, con eso no conseguirás muchos puntos.

En el camino secreto hay algunos raíles y rampas que puedes utilizar.

big air

Dos saltos enormes que puedes utilizar para una combinación radical. En el primer salto no te arriesgues con algo demasiado ambicioso, puesto que si no aterrizas bien perderás impulso. En el segundo se te presenta una buena oportunidad para combinar giros y saltos mortales, pero no te entretengas porque te arriesgarías a un mal aterrizaje.





especial - powDer hill

Por desgracia, se trata de una enorme pendiente de nieve profunda. Las partes más hondas se te tragarían enterito, más vale que no te acerques a ellas. Son las partes de la pista que están sombreadas con un color más claro; no te apartes de la zona más oscura.



Cbx

Es muy suave, no uses el botón cuadrado para giros cerrados, porque perderías velocidad. Cada vez que dejes una entrada gira con brusquedad para dirigirte a la siguiente, en lugar de esperar hasta que la veas la próxima. Y acuérdate de no pasarte ninguna, porque las pistas son muy estrechas.





Colorado

downhill

Después de un tercio de carrera llegas a una serie de curvas con nieve profunda en el lado interior derecho de la línea de trazada de la derecha, si las tocas perderás mucha velocidad..Cuando la pista se abre. a la izquierda verás un grupo de árboles pequeños. Ábrete camino entre ellos y llegarás al pozo de una mina oculta. Deslízate sobre los raíles de la pista por tres partes separadas y gira con fuerza hacia la derecha para esquivar la nieve profunda que encontrarás al salir.



Ábrete camino en esa pequeña arboleda para encontrar un práctico atajo.

No dejes de deslizarte por los raíles para alcanzar la primera posición.

half pipe

Esta pista es más estrecha que la de Vermont. En consecuencia, debes elegir una tabla más rápida que maniobre menos. También debes tocar los lados al final de los giros, para aprovechar al máximo tu velocidad e impulso.





El half pipe es un lienzo blanco, para que puedas expresarte con entera libertad.

CBX

En lugar de haber una entrada azul/roja que debes cruzar, hay tres y debes pasar por su lado. Tienes que superarlas las tres para evitar una penalización. Al principio, lánzate por la primera rampa y esquivarás unos baches que reducirían tu velocidad.



Lánzate por la primera rampa a toda velocidad y gana altura.

El principal objetivo de las pistas CBX consiste en no apartarse de la línea.

big air

Se trata de una pista muy larga, de modo que puedes ejecutar unos cuantos saltos y agarres para mejorar tu marcador. Después de la primera rampa, dirígete a la izquierda para esquivar la zona vallada central y después gira hacia el centro para tomar la rampa del medio. Toma un ángulo hacia la izquierda para pasar por la parte del tren.



En tu camino hacia el primer gran salto, prueba unas cuantas acrobacias.

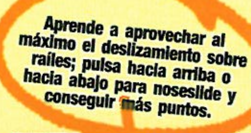


No todo son giros y saltos mortales, también puedes probar varios agarres.

Realmente si no vigilas la velocidad te vas a ver metido en un lío.

slope style

Aquí hay muchas menos zonas claras de acrobacias que en Vermont, de modo que has de aprender a combinar tus acrobacias. Tienes que detectar pronto los bancos, saltar pronto, ejecutar agarres sencillos y aterrizar sin florituras. Después intenta aterrizar y saltar sobre los raíles. Hay algunas oportunidades evidentes, como las rampas que conducen hasta bloques y después hasta unos raíles.





especial - gate attack

Aquí debes cruzar las entradas amarillas y realizar una acrobacia cuando cruces las azules. Concéntrate en pasar por las azules (olvídate de las acrobacias hasta llegar conseguir la línea correcta). Entonces no te compliques la vida y ejecuta un salto o un agarre sencillo.





consejos

2 + w	Noseslide
6 + w	Taimado frontal
4 + w	Taimado trasero
Salto mortal	
8 + e	Salto mortal hacia adelante
2 + e	Salto mortal hacia atrás
4/6 + e	Taimado

Tu primera hora

No tiene sentido que te lances a un torneo nada más empezar, es mejor ir por partes, empezando con el nivel de novato, participa en cada competición y apréndete dónde están las sorpresas. Comprueba si el analógico se acomoda a tu estilo de juego e intenta terminar las primeras pistas Downhill. A continuación pasa a una pista Slope Style, pero debes pasar de las rampas y acostumbrarte a deslizarte por los raíles. Si la barra no es elevada, dirígete hacia ella, pulsa el triángulo y



Francia

downhill

Esta pista se divide en dos partes: la superior, que es rocosa, y la inferior, llena de tubos de hielo. No te alejes de la pista con el efecto de rizo, puesto en las zonas restantes sólo hay nieve profunda. Hay una gran sima a medio camino. Justo después, manténte en la izquierda y súbete por la cresta de ese lado.



Cuando la pista empiece a inclinarse, toma la cresta izquierda para evitar toda esa nieve...

... y después deslízate hasta el otro lado del abismo y lánzate por la última rampa enorme.

slope style

Hay montones de raíles y rampas para amasar puntos por acrobacias y a estas alturas ya deberías estar experimentado en tu propio repertorio de acrobacias con puntuaciones altas. Las rampas no son muy evidentes, pero si consigues suficiente velocidad seguro que puedes elevarte lo suficiente con cualquier protuberancia que veas. Cuanto más desciendas por la pista, más elevados estarán los raíles. Salta con tiempo, ejecuta un agarre sencillo y deslízate para conseguir un combo.



Se trata de una pista muy rápida, es mejor que ejecutes acrobacias sencillas.

Salta de los raíles para hacer una acrobacia y un combo.

half pipe

Sincroniza el momento de liberar la tecla X en los lados con bordes azules o aterrizarás en medio del half pipe. Los laterales con bordes rojos son más abruptos, de modo que has de intentar golpearlos siempre que puedas. A medio camino desaparece el lado rojo. No te apartes de la izquierda.



Concéntrate en acabar derecho todos los giros, o no conseguirás ningún punto.

big air

En primer lugar, debes elegir entre tomar el salto de la izquierda y usar el banco para un combo de raíl, o bien ir por la derecha de la casa para tiempo de caída superior. Si dominas las acrobacias coge el camino de la casa. Los dos saltos siguientes tienen precipicios justo detrás. Asegúrate de tener la velocidad suficiente para superarlos de un salto.



Hay dos precipicios que debes superar, de modo que asegúrate de ir a toda leche.

Cuanto más tiempo estés en el aire, más combos de agarre y giros podrás ejecutar.

Puedes ir por el camino de la casa o ir por el banco para hacer un combo.



cbx

Es bastante directo hasta que llegas a un barranco después de superar dos tercios de la pista. Salta por encima limpiamente y haz un giro cerrado hacia la izquierda. Justo después, la pista se divide. Toma la ruta de la izquierda y después de las señales de aviso has de superar otro abismo. Después, en la recta de la meta, salta todo lo que puedas en la primera rampa.



especial - avalancha

Aquí te persigue una avalancha mientras las rocas y otros escombros pasan rodando por en medio de la pista. Has de terminar la carrera antes de que te atrape esa ola de nieve. Intenta no hacer caso de los cantos rodados más pequeños; mientras no les des un golpe directo, no te harán perder mucha velocidad. El problema de verdad viene con los cantos más grandes. Tienden a rodar hacia la pista, de modo que lo mejor es adelantarlos por el exterior siempre que puedas.



consejos

se subirás de un salto. Si avanzas de lado, pulsa R2 cuando vayas a saltar del raíl para que aterrizar de pie. Después afronta el Trickmaster. De este modo aprenderás los agarres y saltos mortales básicos. También te acostumbrarás a sincronizar los saltos. En el nivel Veterano, ejecuta los agarres avanzados, mantén X y el botón de dirección pulsados y después pulsa el cuadrado. Cuando estés en el nivel Pro, pulsa la tecla de pausa cuando te pida que realices una acrobacia. Así dispondrás de más tiempo para prepararte.

Trucos

Para conseguir los puntos en las zonas de acrobacias, deberás aprender a ejecutar las combinaciones. En lugar de hacer todos los saltos mortales hacia atrás que puedas

Japón

half pipe

Aquí hay mucho que hacer. Es una pista extensa y no sólo hay acción half pipe, sino también montones de raíles por los que deslizarse. Primero empieza a ganar puntos saltando por la rampa inicial que encuentras mediada la carrera. Si te acercas a un lado en un ángulo poco cerrado y dejas la X un poco más tarde de lo normal, ejecutarás una acrobacia y aterrizarás sobre los raíles, con lo que conseguirás un combo.



Los laterales con bordes rojos te permiten estar más tiempo en el aire.

downhill

Esta pendiente no presenta muchos peligros; ganará el que cometa menos errores no forzados, por lo tanto, utiliza las zonas abiertas del principio y toma las curvas tan cerca como puedas de la línea de trazada. En las pendientes más altas hay varios árboles caídos sobre los que puedes deslizarte para ganar velocidad. No te rindas a la tentación de saltar hacia el gong a media montaña. Justo después de la sección en chicane, toma el raíl verde que hay a la izquierda y el siguiente de la derecha para ir por una ruta más directa. Entonces, cuando divises el puente que hay al final de la pista, lánzate a toda velocidad por una rampa para superar un montón de pedruscos.



Puedes ganar más velocidad si usas los árboles y raíles para deslizarte.

Cuando veas el gong de la montaña puedes elegir entre ir por la izquierda o la derecha.

consejos

en un solo salto, recuerda que es mejor utilizar todos los agarres que puedas. No pulses a lo loco todas las teclas del joypad cuando estés en el aire; es mejor que tengas claro el truco que quieres realizar antes de elevarte. Recuerda que no recibirás ningún punto si no aterrizas bien; debes concentrarte en efectuar los giros y saltos mortales arriesgados cuando te encuentres en la parte alta del salto, de modo que cuando desciendas sólo te preocupes por aterrizar correctamente.

Control
Sin lugar a dudas, el stick analógico es el mejor medio para controlar tu snowboard, puesto que responde a la perfección en las curvas cerradas. Por desgracia, no sirve para

especial - snowman tag

Para ganar en esta competición debes atropellar a todos los muñecos de nieve de la pista. Los importantes son los que llevan sombreros negros y se quedan quietos. Los que van de rojo y se mueven no son importantes para ganar la carrera, pero sirven para conseguir más tiempo.

Una vez más, debes superar todos los récords de nivel profesional para llegar a la pendiente extra.



Para terminar la pista con éxito debes atropellar a todos los muñecos de nieve que llevan un sombrero negro.



>> Los muñecos con sombrero rojo son más difíciles de atrapar, puesto que se mueven, pero a cambio te dan unos segundos extra. >>



Aunque parezcan muy amigables y repletos de magia nevada, intenta atropellarlos a todo trapo.



big air

En esta carrera hay tres lugares de salto. El primero es evidente. En cuanto al segundo, asegúrate de tener suficiente velocidad para superar el puente o si no te caerás. En cuanto al tercero, cuando la pista gira bruscamente hacia la izquierda, manténte recto para tocar el lado contrario y úsalo como half pipe para conseguir algunos puntos más.



Utiliza el lateral en el lado contrario a la pista principal para un salto extra.

slope style

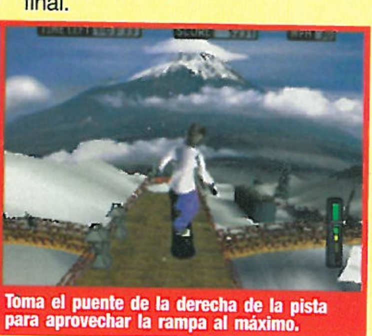
No caigas en la tentación de ir por las rutas de raíles fáciles y evidentes, puesto que suelen alejarte de las zonas de rampas, en las que puedes conseguir más puntos. En esta pendiente el truco consiste en tomar el camino a mano derecha cuando se divide la pista, allí encontrarás una zona de half pipe. Si tienes tiempo, conseguir todos los puntos que puedas con agarres y acrobacias aéreas antes de terminar el resto de la carrera. Además, a la izquierda cerca del final, hay una rampa hasta un puente. Deslízate por encima del pasaje de madera y lánzate por la última rampa, en la que puedes lograr un gran salto para mejorar tu puntuación final.



Los raíles curvados son muy tentadores, pero te alejan de las zonas de puntos.



No hay puntos claros de acrobacia, de modo que debes utilizar todas las rampas.



Toma el puente de la derecha de la pista para aprovechar la rampa al máximo.

Cbx

Esta pista supondrá una dura prueba para tu habilidad para abrirte camino. No te dejes llevar por los saltos. Si saltas siempre te perderás las entradas o aterrizarás en pendientes cuesta arriba, con lo que perderías el impulso. La mejor táctica consiste en no separarse de la nieve.

No te acerques demasiado a las entradas o acabarás cayendo, y eso no es bueno.

Alaska

big air

El primero es el mayor y más importante. Querrás aprovechar este salto enorme para acumular los puntos, así que acuérdate de mantener el dedo sobre el botón de giro mientras desciendes. También es mejor que te asegures de aterrizar limpiamente, puesto que no dispones de mucho tiempo para prepararte para el segundo salto difícil.



Sincroniza el momento de soltar la tecla X para conseguir la máxima altura posible.

No vas a conseguir un salto más grande, de modo que no malgastes el tiempo.

Los giros y saltos mortales parecen geniales, combínalos con agarres.

downhill

Recuerda que la nieve más blanca es profunda y reduce tu velocidad. Hay mucha en esta pista. Muy al principio ya debes ir por la izquierda y pasar por todos los raíles que te encuentres para superar la nieve profunda. También debes aprovechar todas las rampas que veas y saltar a tanta distancia como puedas. Quizá pierdas un poco la dirección, pero superarás las zonas más profundas. En las etapas posteriores bajarás por un túnel de hielo. Evita las curvas cerradas.



slope style

Desde el principio te encontrarás con varias series de raíles y obstáculos que pueden utilizarse para conseguir combinaciones de raíles y acrobacias. La primera es la combinación de árbol con raíl justo al principio. Justo después debes mantenerte en la derecha y pasar por un raíl amarillo hasta una serie de vagones.



especial : whack an alien

Es como el nivel especial en Colorado, pero esta vez, además de pasar por las entradas amarillas y ejecutar acrobacias en las azules, debes esquivar los obstáculos alienígenas. Aunque son bastante cómicos, te arriesgas a acercarte demasiado y, si ocurre lo peor, terminarás en sus fauces. No dispones de demasiado tiempo, o sea que no puedes perder impulso. Aquí no es aconsejable utilizar una de las tablas más rápidas, puesto que necesitas una que responda muy bien para pasar por las entradas.



Snowboard con alienígenas - Expediente X se cruza con Ski Sunday.

Hay unos extraterrestres que sólo se sientan en medio de la pista.

Cbx

Como en Japón, las entradas están hacia el interior. A excepción de un principio y un final más bien suaves, el resto está lleno de curvas cerradas. Cuando salgas de una entrada pulsa el cuadrado y gira bruscamente en sentido contrario



No juegues demasiado duro en el CBX, tan sólo intenta pasar por las entradas.

consejos

mucho en los trucos, cuando necesitas la precisión de las teclas del pad digital. La mejor manera de superar estos problemas consiste en cambiar entre los dos mandos. Utiliza el analógico para guiar la tabla, haz que vuele por los aires y entonces pasa al D-pad.

Selección de personajes y tablas
Los distintos profesionales no presentan puntos fuertes o débiles individuales. Su rendimiento depende de la tabla que utilicen. Cada uno dispone de dos tablas, una freeride y otra freestyle. Para los niveles de velocidad, las cuestas y las primeras CBX, sólo has de utilizar la más rápida que puedas obtener. En los niveles de trucos, el tiempo no importa demasiado, por lo tanto, tu prioridad será la flexibilidad. En los niveles Big Air, aunque no puede dejarse de lado la flexibilidad, debes generar mucha velocidad para conseguir el máximo tiempo de vuelo, de modo que vale la pena usar una tabla freeride. ▫

half pipe



Para superar el récord de esta pista tendrás que aterrizar perfectamente.

Intenta todas las acrobacias que puedas, no vayas demasiado rápido.

Aquí no hay muchas cosas en las que podamos ayudarte, tan sólo mucho espacio para ganar velocidad y ejecutar tus mejores acrobacias. Pero justo antes de llegar a la meta, reduce un poco y verás que la pista se extiende y hay una rampa justo delante de la meta. Comprueba el tiempo y dedica todo el que puedas a ir adelante y hacia atrás, como en un half pipe de monopatín, así conseguirás un montón de puntos.

NÚMERO 14 YA A LA VENTA



GRATIS LA GUÍA DE TOY STORY 2

MUCHO DEPORTE Y MUCHA ACCIÓN. SIGUE LA GUÍA DE FIGHTING FORCE 2, DISCWORLD NOIR Y PREPÁRATE A GANAR EN READY 2 RUMBLE

Con técnica...

controles



equípate con...



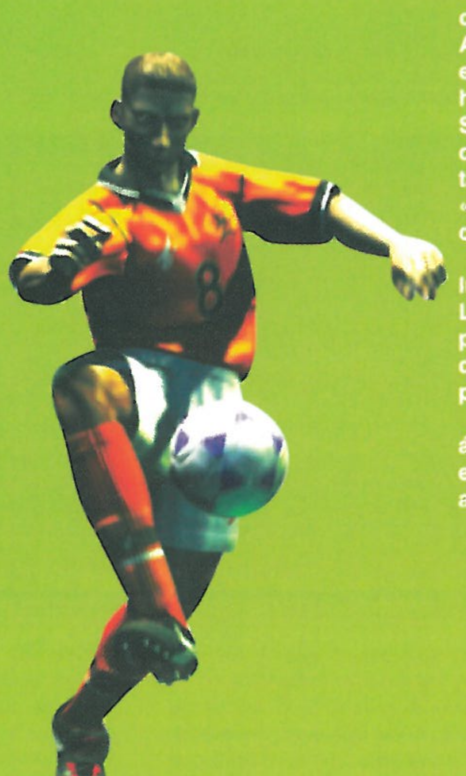
Curva de dificultad





Iss PRO EVOLUTION

UN MENSAJE PARA LOS AFICIONADOS DE FIFA 2000 QUE LO HAYAN HECHO TODO. COMPRA ISS EVOLUTION HOY MISMO, LEE ESTA GUÍA, Y CONVIÉRTETE EN EL MAESTRO DEL MEJOR JUEGO DEL MUNDO.



Para empezar

Incluso si eliges Brasil, al principio te costará vencer al País de Gales. Aconsejamos un poco de entrenamiento. Allí aprenderás a hacer entradas, pasar y chutar. Sabemos que no es tan divertido como la Copa Internacional, pero tampoco definiríamos la palabra «divertido» como encajar un gol cada cinco minutos.

Pues, elige tu equipo preferido, y luego la opción de entrenamiento. Los pases son bastante sencillos, pero tendrás que practicar los disparos. Cuando los hayas perfeccionado, intenta un tiro libre.

Coloca la pelota en el borde del área, pulsa, y dispara (creo que falta el nombre del botón que hay que apretar). Aunque parezca sencillo, tendrás que aprender a usar la barra de potencia. Ahora coloca la pelota en la banda y practica los centros.

La ultima cosa que tienes que aprender es cómo marcar cuando sólo tienes que batir al portero. Practica las técnicas de enviar vaselinas por encima de su cabeza, colocar la pelota de un lado o driblarle. Es así de fácil.



Los Pases

Básico

No importa si estás jugando contra la potente selección brasileña o el humilde Lituania, hay una tendencia consistente en todo ISS Pro Evolution. El equipo del ordenador sabe mantener la posesión de maravilla.. Por eso, antes de dominar los pases en profundidad y las vaselinas, acostúmbrate al sistema de pases con un toque. Es la base con la que cualquier José Antonio Camacho del futuro debe construir su equipo si pretende conquistar el mundo.
Siempre que mires a tu alrededor antes de pasar, y si actúas con rapidez, el ordenador no tendrá opción cualquiera. Si eres lo suficiente atrevido, pasa la pelota entre tus defensas, como hace el Deportivo, para mantener la posesión. Cuando veas una abertura, envíalo a tus centrocampistas, devuélvelo a la defensa, y haz triángulos para que la defensa contraria se adelante. Cuando hayas llegado al borde del área, busca algún pase en profundidad.
¿Fácil? Bueno, sí, pero hay algunas cosas que debes saber respeto a los pases en profundidad, los triángulos y algunos pases cortos.
Nunca debes pasar la pelota ciegamente hacia los espacios. Si envías la pelota a un espacio que no puede alcanzar tu delantero, y la mayoría no pueden, incluso Ronaldo y Kluivert, uno de los defensas del otro equipo lo despejará sin grandes problemas. Ten cuidado.

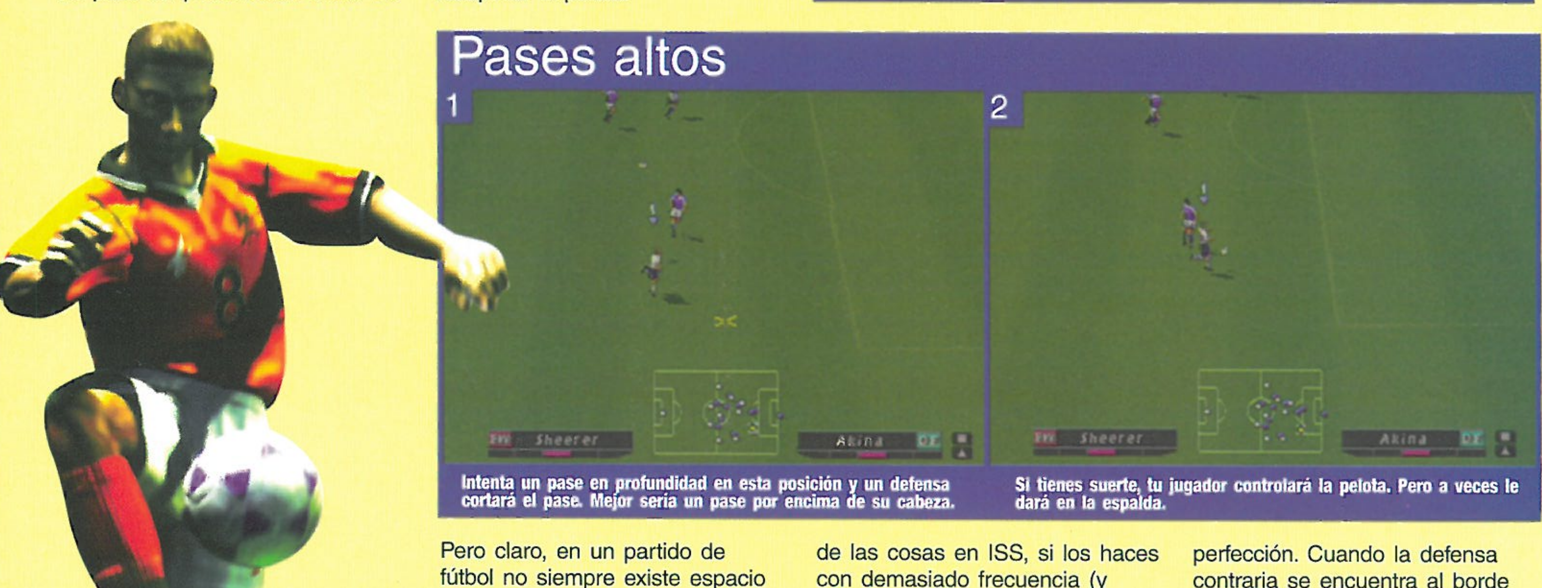
Pases profundos

Regla 1: Intenta un pase en profundidad cuando haya un espacio al que tu delantero puede llegar corriendo.
Regla 2: Nunca debes usar un pase en profundidad para sacar la pelota de tu defensa.
Regla 3: ¡No te aficiones a los pases en profundidad!
Los pases en profundidad funcionan tan bien en este juego que existe la tentación de pulsar ese Triángulo por si hay algún jugador entrando en un espacio. No lo hagas. Pero, si es así, Si un defensa se te acerca, y uno de tus delanteros está corriendo delante, pulsa triángulo y recibirá un pase en profundidad corto. De la misma manera, si un defensa está a punto de hacer una entrada en la banda, un pase en profundidad enviará la pelota por el ala y tendrás la oportunidad de centrar.
Cuando avanzas hacia la zona del penalti, espera hasta que uno de los centrales se te acerque, pulsa Triángulo y enviarás la pelota a un lugar perfecto para colocarla en el fondo de la red. También puedes hacer pases en profundidad laterales. ¿Corriendo por la banda? ¿No hay jugadores en el área? Intenta un pase en profundidad lateral y uno de tus centrocampistas subirá para recuperar la pelota.



El pase en profundidad perfecto. Tu delantero tiene cantid ad de espacio, no hay defensas que puedan intervenir, y se lo puede pensar. Perfecciona esto, y ganarás.

Pases altos



1: Intenta un pase en profundidad en esta posición y un defensa cortará el pase. Mejor sería un pase por encima de su cabeza.

2: Si tienes suerte, tu jugador controlará la pelota. Pero a veces le dará en la espalda.

Pero claro, en un partido de fútbol no siempre existe espacio al que puedes enviar la pelota. Si el equipo contrario tiene muchos defensas, te costará superarlos. En estas circunstancias, necesitarás un pase alto. Pulsa L1 y triángulo a la vez para efectuar un pase de vaselina que tu jugador debe controlar (se supone que son internacionales). Por supuesto, como la mayoría de las cosas en ISS, si los haces con demasiado frecuencia (y créenos, lo harás), la jugada se cortará. Así que sólo puedes dar un pase alto cuando sabes que hay espacio detrás del defensa. Si esperas demasiado tiempo antes del pase te encontrarás con el problema de que la pelota rebota en la cabeza del defensa. Tendrás que aprender a cronometrar la jugada a la perfección. Cuando la defensa contraria se encuentra al borde del área, pasa la pelota hacia las esquinas y volea el balón inmediatamente después de que el delantero lo alcance. También puedes usar los pases altos cuando hayan grandes huecos entre los centrocampistas y la defensa – una buena manera de hacer que la pelota llegue al área.



Triángulos (Uno-Dos)

Aquí es la misma historia, una vez que hayas perfeccionado el triángulo, vas a querer usarlo siempre. No lo hagas. Sólo valen cuando dos de tus jugadores se encuentran muy cerca. Luego, como es habitual con los triángulos, eliminarás a uno de los defensas y saldrás con la pelota. El mejor momento para el triángulo es cuando intentas un contraataque.

Si sólo hay dos defensores entre el portero y tú, pulsa L1 y X, y sólo tendrás al portero desesperado. Los triángulos también funcionan bien en las bandas. Si intentas uno allí, verás que el segundo pase te deja en una buena posición para centrar. Y ya está.

Y ahora lo que no debes hacer. No uses el triángulo en un centro del campo muy lleno, un contrario siempre neutralizará la jugada. Tampoco debes efectuar un triángulo directamente por el centro del campo. El primer pase funcionará, pero a veces tu jugador pierde la bola con un taconazo.



No te preocupes. Parece que Batistuta no está pasando la pelota a nadie. Pero, en realidad, está a punto de realizar una combinación genial con Piojo López.



¡Ves! Vaya pase más bueno. Ahora centra. Los defensas no tendrán tiempo para colocarse en sus posiciones y Batistuta tendrá espacio y tiempo para cabezear hacia la portería.

Centrar

A pesar de su dificultad, ISS Pro 98 sí que tenía sus puntos débiles. Uno ocurría cuando pulsabas X dos veces en la banda. Luego, sólo tenías que apretar Cuadrado, y la defensa no se movía y podías chutar a placer. Pues tenemos noticias, y no son buenas. Como puedes imaginar, la pulsación doble está muerta. Ya no funciona. ¿Qué tácticas se pueden emplear? Bueno, sabes lo frustrante que es ver en un partido como un extremo bate a su hombre en la banda, y luego se da una vuelta para intentar superarle de nuevo. Una pesadilla ¿verdad? Pero es la mejor manera de marcar desde un centro en ISS Pro Evolution. Si regresas un poco antes de centrar, la pelota entrará volando en el área desde detrás de la defensa, y tu delantero estará libre para entrar corriendo en busca del remate de cabeza. Si esto no te apetece, se puede emplear el método de David Beckham. Centra a la primera, así de fácil. La pulsación doble en ISS Evolution envía un centro bajo, pero ya no funciona tan bien. Aunque uno de tus delanteros conecte con la bola en al área pequeña, suele encontrarse con un ángulo muy ajustado, y marcar sería muy difícil. El centro con tres pulsaciones no sirve para nada, olvídate de ello, amigo.



1 Un centro alto con la cabeza causará muchos problemas en el área

2 y uno de los ingleses acaba enviando la pelota al fondo de la red.

3 Parece que Shearer se dirige hacia alguna parte, pero desde aquí se puede crear peligro.

4 Este pase alto ha enviado la pelota hacia atrás para que Scholes lo remate.

5 Centrar desde la banda es una técnica muy fructuosa

6 porque el ángulo suele alejar la pelota de los defensas para que sea más fácil chutar.

7 pulsas Cuadrado tres veces, la pelota se centra por el suelo

8 >> de uno al otro y tendrás al tren en marcha.'suicidio' gigantesco.



Disparos

Trucos

o No pulses Esprintar mientras driblas o perderás la pelota.
o Si Owen o Ronaldo están en tu equipo, pásales la pelota y esprinta siempre. Son más rápidos que cualquier defensa.
o Si quieres jugar con un libero, asigna el papel a tu mejor defensa.
o Siempre cabezea hacia abajo.
o Si dejas de correr, tu jugador se girará automáticamente cuando entren los defensores contrarios.
o Si estas ganando por un gol a cero en el último minuto, lleva la pelota hacia la bandera de esquina.
o Si no quieres dar un paso hacia atrás al lado de la bandera de esquina, deja de correr antes de centrar.

1 Es un ángulo muy cerrado, pero si dispara a la primera tienes buenas posibilidades de acertar. Si es Gabriel Batistuta con la pelota, todavía mejor.

Algunas cosas son tan evidentes que no necesitan explicaciones. No necesitas un guía para explicarte la fuerza que necesitan tus disparos. No tardarás en descubrirlo. Pero quizá necesites unas sugerencias para aquellas situaciones en las que sólo tienes que batir al portero. Sobre todo cuando has fallado la decimotercera vez.



2 Si dispara a la primera, será más difícil que el defensa bloquee.

Disparos largos

Siempre que no seas Gabriel Batistuta o Patrik Berger, no va ser fácil dirigir los disparos largos. Si pulsas izquierda y luego derecha rápidamente, el disparo se dirige hacia la meta pero el portero lo parará. Pero si mantienes una dirección pulsada durante mucho tiempo, fallarás por mucho. ¿Que hacer?

Bueno, no sabemos por qué, pero si disparas a la primera, siempre aciertas. Cuando te acercas a la pelota en movimiento, dale bien fuerte. Otra curiosidad son las voleas. Las voleas suelen ser muy difíciles en el fútbol real, pero en ISS Pro los jugadores son tan hábiles que casi siempre aciertan. Cuando baja la pelota, no dispares demasiado pronto o tu jugador efectuará una entrada deslizante. Espera hasta que haya botado, y cuando empiece a subir, pulsa disparar.

>> A diferencia de ISS Pro 98, tienes que dirigir los disparos. Si sueltas el D-pad antes de disparar, la pelota se dirige hacia el guardameta. Y si diriges tu disparo hacia la izquierda y luego aprietas derecha, el portero lo empujará por encima del larguero.





El portero se muestra indeciso. Empezó a salir, pero ahora está regresando. Si disparas mientras corre, no podrá reaccionar con tanta rapidez. Prueba un disparo.

Uno contra uno

Sorprendentemente, es muy difícil marcar cuando sólo tienes al portero que batir. Quizá sea porque usas demasiado tiempo para pensarlo o algún tópico parecido. De todos modos, lo mejor que puedes hacer es correr hacia la portería, girar a la derecha o la izquierda antes de disparar, y darle fuerte a la pelota. Si vás directamente hacia el portero, lo parará. Pero siempre tienes la opción de rodear al portero. Depende mucho del tiempo a tu disposición. Si tienes mucho tiempo, espera que salga, da una vuelta, y rodéale corriendo. Si acechan defensas, vete en diagonal hacia la bandera de esquina, y chuta. No te preocupes por el ángulo, un buen delantero lo colocará bien.

La manera más difícil de marcar es usando la vaselina. Si pulsas L1 y Cuadrado durante más de un segundo, la pelota volará por encima del travesaño. Usa Cuadrado para marcar, pero sólo inténtalo si el portero se ha adelantado mucho, o estarás arriesgando demasiado.

Si quieres hacer el chulo, Pulsa Cuadrado para disparar y X cuando sube la barra de potencia. Tu jugador fingirá el disparo, el portero saltará, y podrás colocar la pelota

Tiros libres

1



Aquí tienes dos opciones. O pasa la pelota por la línea, o envía un pase largo hacia el poste lejano. Con algo de fortuna, uno de tus jugadores se escapará de su marcador.

2



>> ¿Dónde está la pelota? Los ingleses han dirigido la pelota hacia el poste lejano. Si la potencia es correcta, la pelota llegará al jugador del otro lado.

Marcar desde las faltas requiere practica, pero es mucho más fácil que era en ISS Pro 98. Si tienes la posibilidad de chutar (es decir, si te encuentras a unos metros de la D del área), apunta hacia el poste, pulsa abajo y aprieta Disparar cuando la barra indica dos tercios de la máxima potencia. La pelota volará por encima de la barrera y caerá en la portería. Aunque seas un jugador excepcional, es muy difícil marcar con una falta desde la banda. No lo pruebas, será mejor que centres la pelota hacia el área de penalti. Pero en lugar de enviarla hacia una masa de jugadores, busca el espacio detrás de los defensas. Así, incluso si un defensa llega a la pelota, tendrá que despejarlo hacia atrás, y concederá un saque de esquina y por lo tanto, otra oportunidad para ti.

3

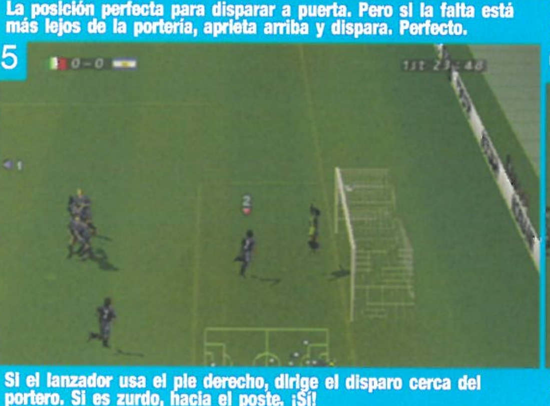
La posición perfecta para disparar a puerta. Pero si la falta está más lejos de la portería, aprieta arriba y dispara. Perfecto.

4



Vaya falta que acaba de lanzar Stuart Pearce. Ha cortado las cabezas de los defensas. Pero no importa, es un chutazo.

5



Si el lanzador usa el pie derecho, dirige el disparo cerca del portero. Si es zurdo, hacia el poste. ¡Sí!

6



El portero no tenía ninguna posibilidad. Ahora mira la repetición desde todos los ángulos. Incluso puedes guardar ese gol fabuloso.



Defensa

Como los pases en profundidad, los triángulos y las vaselinas, es muy tentador pulsar R1 con X mientras defiendes. Es la manera más sencilla, eso sí. En el fondo, no tienes que trabajar. Nada más apretar los dos botones tu defensor corre hacia el jugador con la pelota. Pero si ese jugador se gira, podrá superar al defensa sin problemas. Tampoco podrás cortar los pases en profundidad, porque irá a por el jugador y no la pelota.
Así que la pregunta es ¿cuándo tienes que usar la técnica? Si un jugador ha recibido la pelota cuando está a espaldas de la portería, pulsa R1 y X para quitarle el esférico. También, si da un pase lateral, pulsa R1 y X para interceptarlo.
Suele ser mejor si defiendes de manera manual. Corre al lado de un jugador hasta que le hayas adelantado. Luego corre en diagonal para quitar la pelota de sus pies. Realmente es la mejor solución. Si no tienes otro remedio, usa la entrada deslizante.



1 Es fácil despejar con la cabeza. Pulsa círculo para que tu jugador volee.

2 Si pulsas R1 y X durante demasiado tiempo, chocarás contra el jugador con la pelota.

3 Si aprietas R1 y X, sigues al jugador y no la pelota. Un error fatal.

4 No intentes una falta deslizante en está posición. Acabarás expulsado.

5 Espera hasta que hayas alcanzado al delantero antes de hacer la entrada.

6 Recuerda las palabras de Johan Cruyff: «Si no chutas, no marcas». Puede que entre.

7 Ahora que le has adelantado, prueba una entrada. Pero procura que no te piten falta.

8 Pulsa Triángulo para que salga el portero. Incluso puedes dirigir su trayectoria.

El dream team

Si quieres ganar los trofeos, tendrás que saber cuáles son los mejores equipos. En algunos campeonatos, los favoritos son evidentes. Para la Copa de Africa, elige Nigeria, para la Copa Asiática, elige Australia y opta por Brasil si quieres hacerte con la Copa América. Pero es más difícil elegir un equipo para los torneos con más selecciones de calidad. ¿Quién vas a utilizar para jugar la Eurocopa? ¿Holanda? ¿Inglaterra? ¿Francia? ¿Italia? Es una elección muy difícil porque todos son buenos. Afortunadamente, aquí tienes nuestra guía de los mejores equipos de ISS.

Inglaterra: 3-5-2

Aunque el resto de la defensa es bastante mala, no te preocupes porque Sol Campbell es excelente. Ponle de libero y tendrás una defensa sólida.
En el centro del campo, Scholes remata muy bien y es tu mejor opción para un par de goles desde lejos. Como en la realidad. En cuanto a los delanteros, no tienes que sufrir las quebraduras de cabeza que molestan tanto a Kevin Keegan ya que Michael Owen no tiene ninguna lesión y es rápido. Pero no importa lo que digan los ingleses, Shearer no está a la altura. No gana en el aire, y es muy lento. Vale, dispara de maravilla, pero a menudo no se coloca en la posición adecuada.



1 Tus amigos se aburrirán cantidad, pero ayuda si manipulas las alienaciones.



2 Inglaterra gana uno a cero, igualito en la Eurocopa.

Holanda: 4-4-2



1 Sí, es el mejor defensa del mundo. Ponle de libero.

2 Bergkamp es el mejor pasador que hay. También puede disparar desde muy lejos.

Aparte de poner a Jaap Stam en la posición del libero, la defensa holandesa está bien tal como está. Es una selección muy potente, y los programadores han confeccionado lo que más o menos es la mejor manera de utilizar los talentos de está colección de trotamundos.
Davis es el mejor centrocampista de ISS pro Evolution, es así de sencillo. Pásale la pelota y puede disparar desde grandes distancias. Los pases cortos y en profundidad son la clave cuando juegas con Holanda. De vez en cuando te apetecerá unos movimientos más elaborados, pero los pobres no son muy rápidos, y tendrás que ir con cuidado.



Italia: 4-4-2

La defensa y centrocampo italiano son bastante ordinarios, pero tienes unos delanteros alucinantes. Pon Del Piero detrás de Vieri para que le dé pases, y mira que pasa. Del Piero saca las mejores faltas de ISS, y encima es un pasador excelente. Aunque seas un purista de la táctica italiana, será mejor si juegas a lo británico. Sube por las bandas y envía centros hacia el área..



La defensa es ordinaria, el centro del campo es pésimo, pero Vieri es un delantero fantástico. Envíales centros y los rematará de cabeza. ¡Sí!

Todavía no lo ha cabezeado. Es algo que se espera de alguien como Iván Campo, pero no del delantero más caro del mundo. Vieri marcará cantidad de goles así.

Brasil: 4-4-2

Una vez más no tienes las preocupaciones del seleccionador de verdad. Ronaldo no padece de problemas ni físicos ni psicológicos, está lleno de ganas y es el jugador más rápido de ISS Evolution. Activa la estrategia contraataque y usa pases en profundidad y pases altos que pueda perseguir. Luego, cuando se ha hecho con el balón, supera al defensor y remata. Si quieres la mejor delantera de ISS, alinea a Rivaldo junto con Ronaldo. Luego, coloca a Roberto Carlos donde antes estaba Rivaldo. Confíe en nosotros, funciona.



>> Como el fútbol escolar. Pon los malos en la defensa.

>> Tal como dijimos. Roberto Carlos dirige un disparo hacia la esquina inferior.

Argentina: 3-5-2



¿Crees que Vieri es bueno? Pues, elige Argentina y prueba con Batistuta. Puede cabezear, disparar desde lejos, pasar, driblar y centrar. Tiene el mejor disparo de ISS Evolution. Incluso si no puedes pasar la pelota a Batistuta, tienes a Claudio López también de calidad.

Como ya hemos dicho, Ronaldo es el jugador más rápido de ISS y Vieri es el mejor en el aire, pero no hay nadie con una gama de habilidades tan variada como la que tiene Batistuta. Es el mejor delantero, sin ninguna cuestión. Puede cabezear, pasar y su disparo es letal. No hay que cambiar las formaciones y estrategias de Argentina, simplemente haz que la pelota llegue a Batigol.

Con técnica...

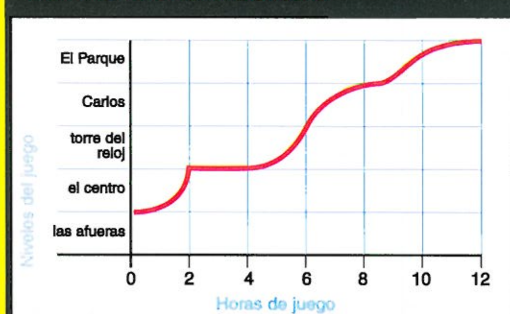
controles



equípate con...



curva de dificultad



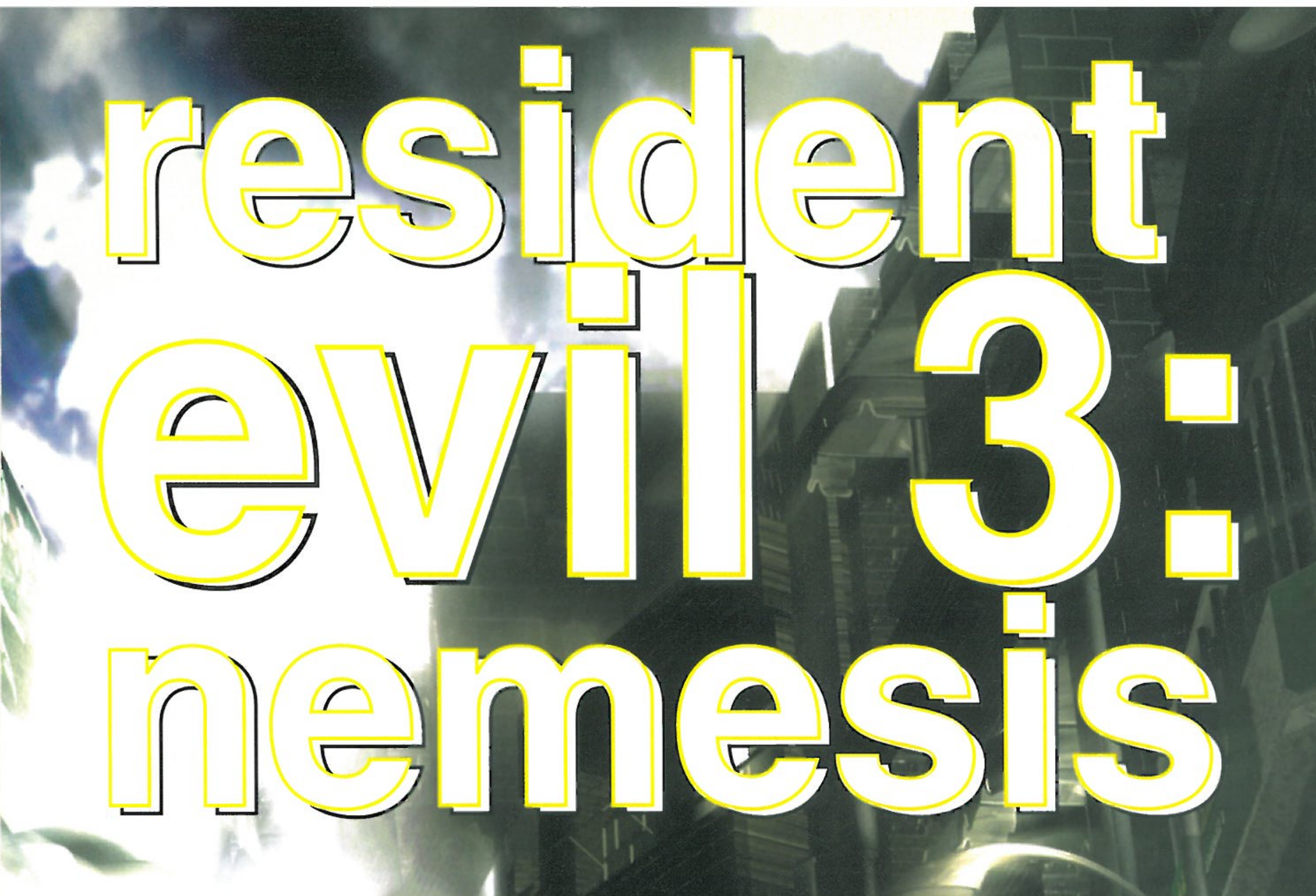


Jugadores: uno

Publica Eidos

Género: Aventura

resident evil 3: nemesis



SIEMPRE CUESTA ELEGIR EL LUGAR DONDE VAS A PASAR LAS VACACIONES. ¿POR QUÉ NO LAS CALLES INFESTADAS DE ZOMBIS DE RACCOON CITY?

Para empezar

El principio parece bastante fácil, pero no te dejes engañar. Los experimentados se sentirán cómodos con los controles sencillos y la jugabilidad familiar pero luego, justo cuando empiezas a creer que todo es demasiado fácil, entras en un pasillo y caes en la emboscada de una pandilla de zombis.

Cruza la zona comercial principal y los vivientes muertos estarán celebrando una fiesta callejera. Puedes evitarles si corres por un pequeño callejón y estás arrinconado. Te quedan tres balas y cuatro zombis... lo tienes mal.

De forma decente, Resident Evil 3 te da la bienvenida echándote una mano, y te guía por las primeras secciones para que te sientas relajado, y justo cuando estás convencido de que vas a completar el juego en un día, te da un golpe en la cabeza con la pala de confusión y te pierdes en un mar de puzzles complicadísimos.



Guía

Primera parte: las afueras

Desde lo más alto, trepa la caja y verás una secuencia de vídeo. Pasa por la puerta para entrar en el almacén. El gordo saltará al parte trasera del camión. Vete al otro lado [1] y recoge el Rociador de Primeros Auxilios de la esquina. Ahora sube las escaleras hasta la oficina que se encuentra encima del lugar en el que encontraste el Rociador.

Recoge la Llave del Almacén de la tabla de tu derecha y la pólvora A (x2) [2] del armario del otro lado de la sala. Puedes guardar el juego aquí (si te apetece) y también convertir la pólvora en algo más útil.

Baja, usa la Llave en la puerta, entra en el pasillo y baja hasta la puerta del sudoeste (sigue el mapa). Fíjate en la puerta que está en lo más alto de las escaleras, mata a los zombis que salen [3] y entra y baja para conseguir el Gas del Encendedor y la Escopeta – del cadáver de la esquina.

CUANDO VEAS EL SIGUIENTE GRUPO DE ZOMBIS, DISPARA AL BARRIL



Vuelve arriba y hacia el sudoeste hasta que llegues a la zona principal [4]. Dobla la esquina desde aquí, pasa los zombis que se están comiendo a una víctima y entra por la puerta para llegar al patio. Mata a los zombis de aquí y sigue a Brad hasta el bar. Cuando se haya ido, recoge la Postal de la barra, las Municiones de la caja registradora, y un Encendedor Zippo en el otro extremo, cerca de la salida.

Vete a estas paletas [5] y encontrarás el mapa aquí. Ahora, si subes la escalera de incendios y doblas la esquina, hay dos Hierbas en lo más alto. Ahora vuelve a bajar hasta el lugar en el que los zombis aparecieron por la puerta que intentaste abrir. Vete hacia la izquierda y, cuando veas el siguiente grupo de zombis, dispara al barril para matarles a todos con sólo una bala.

Ahora vete hacia el norte y llegarás a una barrera con más zombis al otro lado [6]. Cuando rompan la barrera, dispara al barril, recoge la Foto A y dos Hierbas Rojas de detrás y usa el Encendedor en la cuerda que ata la puerta.

Sigue por la puerta, vete a la sala de almacenaje de la izquierda justo después de las llamas para dejar algunos objetos y, si quieres, guarda. Ahora sal por la puerta y sigue hacia el norte hasta que llegues al Comisaria de la Policía de Raccoon City. Entra por la puerta y la primera «Selección Viva» sucederá [7].

SELECCIÓN VIVA (1)

1) LUCHAR CONTRA LA BESTIA
Elige esta opción y tendrás la oportunidad de robar el Estuche de Tarjetas del cuerpo de Brad. Deja KO a Némesis y encontrarás una Rareza – Partes de Águila A. Pero sólo las conseguirás si estás jugando en el modo Difícil.

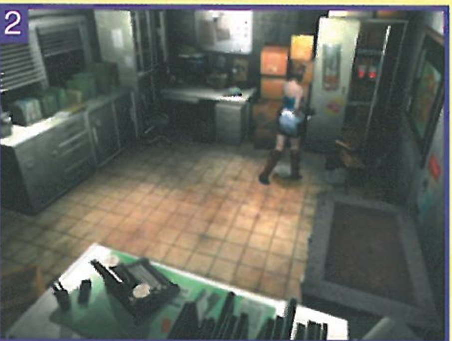
2) ENTRAR EN LA COMISARIA
Mucho más fácil pero no podrás operar el ordenador hasta que hayas encontrado tu propio Estuche de Tarjetas.

Entra en la estación y vete a la parte trasera para recoger las balas del mostrador de seguridad, el Mapa de la Comisaria y (si tienes la tarjeta de Brad) encontrarás la contraseña de cuatro dígitos en el ordenador. No hay gran cosa al otro lado de la puerta en la pared del oeste. En la oficina del lado hay unos Cartuchos para la Escopeta y (quizá) un documento del policía muerto. Hay otra salida en la sala principal, y debes usarla y examinar el cajón con la luz roja [8] para el Zafiro y por la esquina hay otro cajón (ábrelo con el código del ordenador) y la Llave S.T.A.R.S.

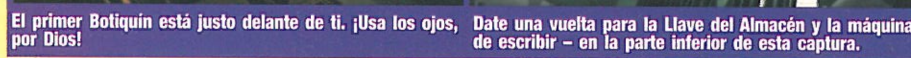
Entra en el pasillo y gira a la derecha al lado de las escaleras para entrar en el cuarto oscuro. Hay otra Caja de Almacenaje aquí y una Máquina de Escribir. Recoge la pólvora A del cajón, la Agenda de la mesa y sal para subir las escaleras.

Avanza por el pasillo del segundo piso, entra por la puerta de aquí y sigue hasta el final. Recoge las Hierbas Rojas y vuelve a la puerta del medio (si has jugado Resident Evil 2 todo esto será muy familiar) y usa la Llave S.T.A.R.S en la puerta. Hay

1



2

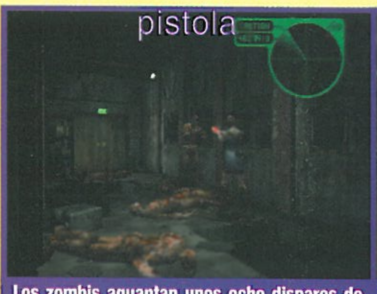


El primer Botiquín está justo delante de ti. ¡Usa los ojos, por Dios!

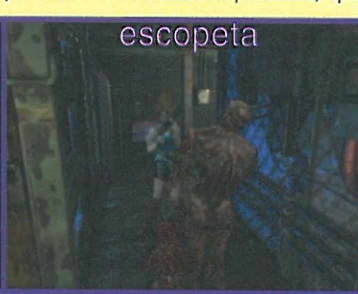
Date una vuelta para la Llave del Almacén y la máquina de escribir – en la parte inferior de esta captura.

Armas

Hay cantidad de armas explosivas en Resident Evil 3 y, como es de esperar, las municiones son bastante escasas, por lo que necesitarás algunos consejos para que sigas disparando. Y si estás disparando, quiere decir que sigues vivo, lo que es una buena señal.



Los zombis aguantan unos ocho disparos de la Pistola, por lo que aunque haya muchas municiones, sólo debes usar esta arma cuando el enemigo se encuentra lejos.



La escopeta dejará KO a un zombi con tres tiros pero si alzas el cañón cuando el zombi está a punto de atacarte, le arrebatarás la cabeza de un tiro.



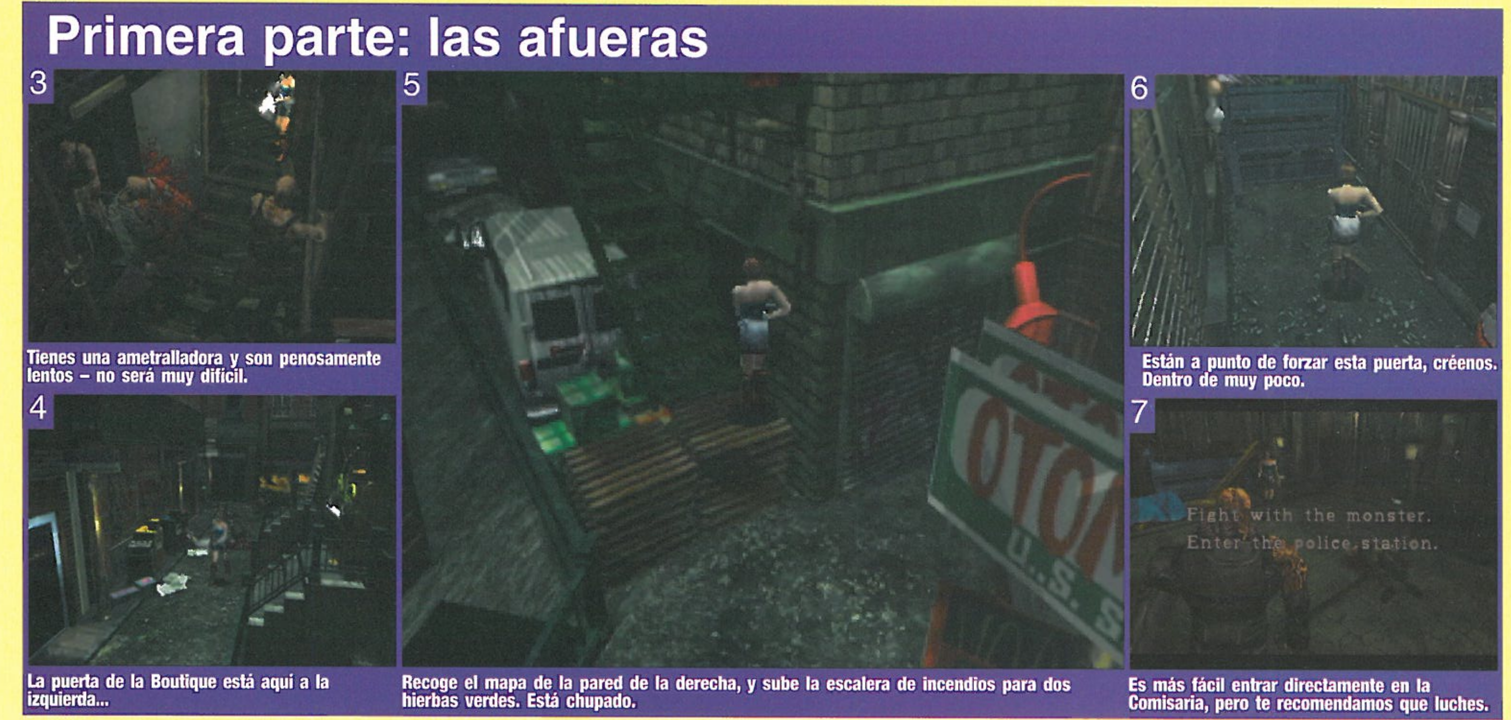
Una escopeta superior, pregúntaselo a Clint Eastwood si no nos crees. Pero las municiones son escasas y debes guardarlas para los momentos más difíciles.



Si hay una pandilla de zombis delante, o si te estás enfrentando a Némesis, ésta es lo que te hará falta. Pero no te coloques demasiado cerca.



Primera parte: las afueras



3 Tienes una ametralladora y son penosamente lentos – no será muy difícil.

4 La puerta de la Boutique está aquí a la izquierda...

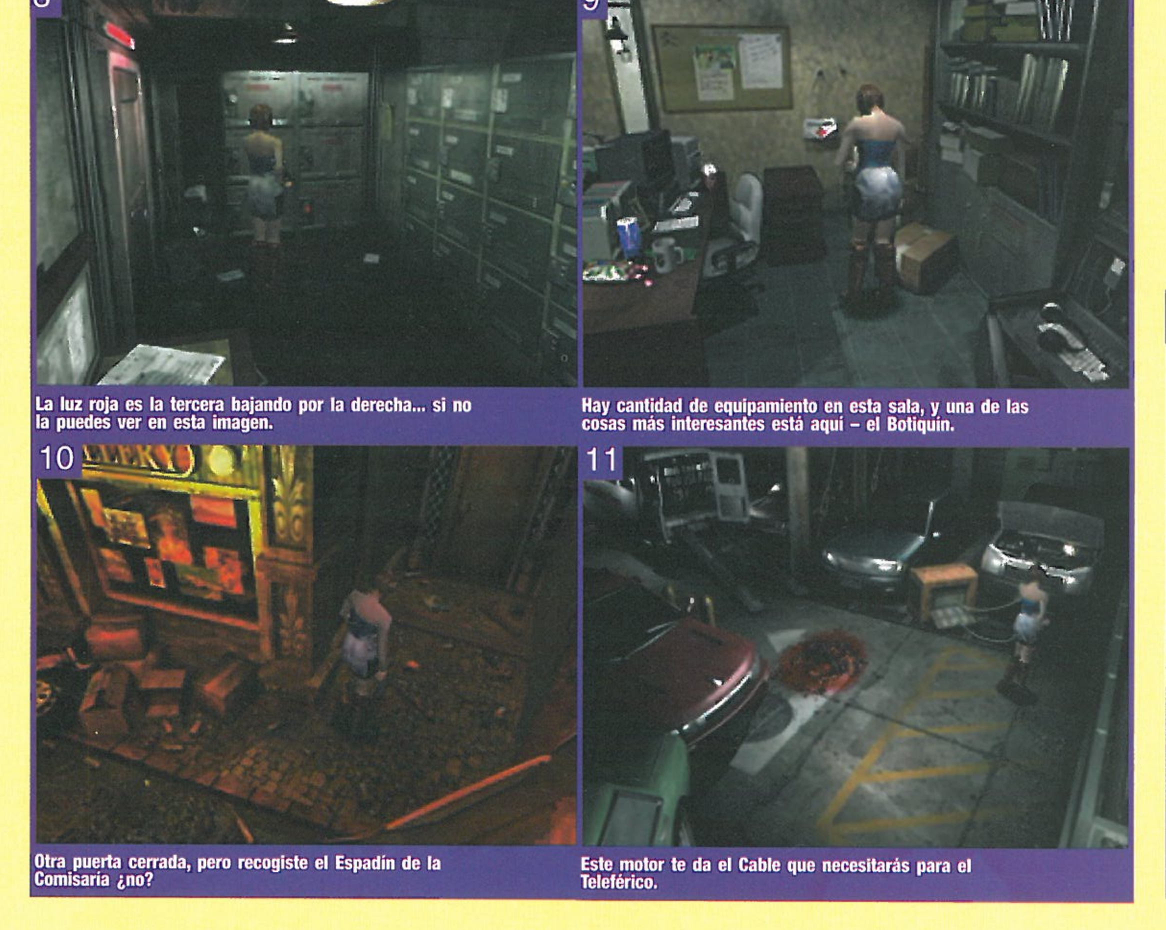
5 Recoge el mapa de la pared de la derecha, y sube la escalera de incendios para dos hierbas verdes. Está chupado.

6 Están a punto de forzar esta puerta, créenos. Dentro de muy poco.

7 Es más fácil entrar directamente en la Comisaría, pero te recomendamos que luches.

cantidad de cosas que recoger en la siguiente sala, incluyendo un arma decente en el cajón, un Rociador de Primeros Auxilios a la derecha de la mesa de Rebecca [9], el Espadín en la mesa de Jill, las Balas para la Pistola encima de la mesa de Barry y una foto S.T.A.R.S.

Sal, baja las escaleras y Némesis aparecerá. Escapa por la comisaría y sal por las puertas principales. Hacia el sur y doblando una esquina hay una puerta [10]. Usa el Espadín para abrirla y luego sigue el camino más recto (pasando una Manguera de la pared – lo necesitarás más adelante) hasta que llegues a un garaje con un coche a tu derecha [11]. Examínalo para obtener el Cable, y recoge las Hierbas Azules que están al lado de la puerta antes de entrar en la oficina para otra Caja de Almacenaje y una Máquina de Escribir. Usa la otra puerta para salir de esta sección del juego.



8 La luz roja es la tercera bajando por la derecha... si no la puedes ver en esta imagen.

9 Hay cantidad de equipamiento en esta sala, y una de las cosas más interesantes está aquí – el Botiquín.

10 Otra puerta cerrada, pero recogiste el Espadín de la Comisaría ¿no?

11 Este motor te da el Cable que necesitarás para el Teleférico.

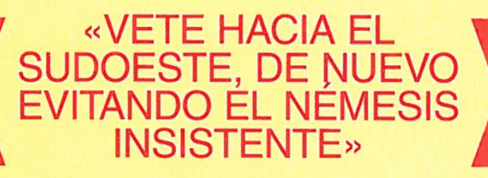
consejos

- No malgastes las municiones porque muchas no hay – sobre todo en el Modo Difícil. Usa los barriles cuando puedas para hacer pedazos a los zombis.
- Es difícil vencer a Némesis. Si puedes, esquívale. En el Modo Difícil, recibes un arma potente cada vez que le dejas KO, pero guarda esas armas porque es más difícil que sacar a Epi y Blas de una cama de "belcro".
- Hablando del Modo Difícil, no vale la pena jugar la versión Fácil. Es demasiado fácil de completar y te pierdes cantidad del

Parte Dos: El centro

Vete hacia el norte, entra por la primera puerta de la derecha y verás el Mapa del Centro en la pared de tu izquierda [1]. Ahora, ten cuidado, porque dos Deimos de Disminución están a punto de atacarte, y debes cargar un arma potente. Elimínalos y ve al norte, este y otra vez al norte para llegar al Restaurante.

Registra la zona y encontrarás una Guía de la Ciudad encima de una de las mesas, luego cruza la cocina y cerca de la otra puerta verás un pequeño armario. Usa el Espadín para abrirlo y encontrarás una Palanca. Vuelve a la cocina y úsala para abrir la escotilla [2]. Aparece Carlos y Némesis también y tienes dos opciones...



SELECCIÓN VIVA (2)

1) CORRER HACIA EL SÓTANO

No es la mejor idea del mundo, mejor apostar por...

2) ESCONDERTE EN LA COCINA

Te esconderás, luego lanza la Linterna de Gas para bañarle en las llamas. Ahora puedes recoger la Rareza que hay debajo de él (sólo en el Modo Difícil) y salir del Restaurante por la puerta de atrás.

Sigue hacia el sur y luego el oeste, encontrarás un pequeño Almacén si bajas hacia la derecha. Deja todo menos lo más esencial y el Zafiro y después de recoger la Manivela Oxidada y (si quieres) guardar la partida, sal y sigue hacia el oeste hasta la Redacción del Periódico [3].

Un pequeño puzzle. Desplaza la escalera hacia el extremo izquierdo de la recepción y debajo del Interruptor [4]. Actívalo para abrir la contraventana y antes de subir las escaleras, recoge la foto B del teléfono de pago y saca el Rociador de Primeros Auxilios de la mesa.

En lo más alto de las escaleras hay otra sala y (si tienes suficiente espacio en el inventario) la foto C, la Agenda del Periodista, Pólvora A (x2) y una Esmeralda. Sal de aquí, esquivando al Némesis quien te espera en el pasillo, y sal del edificio de la Redacción.

Vete hacia el sudoeste, de nuevo evitando ese Némesis tan insistente, hay un Mecanismo de Cierre a la derecha de las puertas del Ayuntamiento de Raccoon City [5]. Usa el Zafiro y la Esmeralda para abrir las puertas y pasa por allí corriendo antes de que te pille Némesis.

Vete todo recto, y cuando se divide el camino,

Segunda parte: el centro

1

Hay otro mapa aquí y en cualquier momento otra visita del Némesis...

3

El Némesis vuelve a perseguirte, y debes correr hacia la Redacción del Periódico lo antes posible.

2

Si sólo lo miras no harás nada. Usa la Palanca para hacer que estalle el frenético Némesis.

4

Busca la foto que hay encima del teléfono.

consejos

juego – sobre todo cuando lo completas en un tiempo muy rápido.

o Y, si sigues nuestros consejos y optas por la versión Difícil, procura sólo guardar la posición cuando sea totalmente necesario. Cada vez que guardas la posición, pierdes puntos que cuentan para la puntuación final. Cuántos más puntos recoges, mejor será el bonus por acabar el juego.

o Si tienes muchas municiones, vale la pena limpiar una zona de zombis. Seguro que los olvidarás más tarde, y





Segunda parte: el centro



5 Si accedes a esta máquina con suficiente rapidez, el Némesis te dejará en paz.

6 Cuando vayas al Teleférico por primera vez ,entra para conocer a Carlos y la tripulación.

7 Si corres hacia la izquierda llegarás a la Gasolinera. Hay un pequeño puzzle (bastante fácil) y una ausencia total de zombis.

8 Aquí tienes el puzzle de la Gasolinera. Cierra los ojos y pulsa todos los botones a la vez.

9 Lleva el «Libro de Sabidurías» hasta aquí para recibir la Brújula del lado izquierdo.

10 Te costará vencer a las bestias de este pasillo, así que debes guardar un buen arma para enfrentarte a ellas.

11 Vete por esta puerta y la Estación se encuentra al lado. Pero sigue con esa arma en la mano.

elige la ruta de la izquierda. Avanza, pasando unos zombis, y llegarás al Teleférico [6]. Entra por la puerta de la derecha y camina hacia la parte trasera del coche para ver la secuencia en la que conoces a Nicholai y Mikhail. Cuando los hombres acaban su charloteo, recoge la Palanca del asiento y sal del coche – tendrás que buscar más cosas antes de poder ponerlo en marcha.

Vete a esta intersección [7] y sube hacia el norte. Cuando llegues a la entrada de la Gasolinera y la contraventana, mira a la derecha y verás donde puedes utilizar la Manivela Oxidada. Se romperá en dos, pero puedes completar la operación con la Palanca. Una vez que estés dentro, recoge el Botiquín que hay detrás del mostrador y activa la caja de la izquierda [8].

Si pulsas estos cuatro botones se encienden y apagan otros. Como el puzzle funciona totalmente al azar, no hay ningún sistema fijo para completarlo – pero no te preocupes, es bastante sencillo, y sólo debes relacionar el botón encendido tres veces. Si pulsas A, A y B cambian, B cambia el estado de A, B y C, C cambia el estado de B, C y D y D cambia el estado de C y D. Si sabes esto, está chupado. De verdad.

Recoge el Aceite para Máquinas, sal de la gasolinera, después de una explosión, vuelve a la intersección y gira a la izquierda. Saldrá una pandilla de zombis, y deberás ocuparte de ellos antes de entrar por la puerta por la que acaban de salir, examina el busto del alcalde para obtener el Libro de Sabidurías y avanza hacia el este hasta que llegues a esta sección [9] justo al sur del Restaurante. Inserta el Libro de Sabidurías en el hueco de la derecha y examina el otro de la izquierda para encontrar la Brújula del Futuro.

Ahora hay que volver atrás para colocar la Brújula en la mano de la estatua del alcalde para obtener una Batería. Desde aquí sigue hasta el final del camino del este, luego al sur y después de seguir un poco hacia el este, gira al sur otra vez. Si estás aquí [10] vas por el buen camino. Sigue hacia el sur y puedes usar la Batería para activar el ascensor. Úsalo para bajar y seguir hacia el sur para encontrar la Estación.

Pasa por la puerta más lejana del lado derecho [11] para entrar en la parte principal de la estación. Hay una caja para el sistema de circuitos a la izquierda que pregunta si quieres cambiar al sistema manual (sí que quieres) y después debes registrar la gran máquina a la izquierda de las puertas para encontrar el secreto para abrirlos [12]. Hay dos códigos para cada puerta, y para ahorrarte el esfuerzo, aquí los tienes. Para la puerta de la izquierda, pulsa: Rojo, Azul, Azul, Azul. Para la puerta de la derecha pulsa: Azul, Azul, Azul, Rojo.

Recoge el Fusible de la primera sala (la de la izquierda) hay un arma potente (un Magnum o bien una Lanzadora de Granadas) en el cajón de la otra sala. Y cuando los zombis aparezcan por la puerta, tienes que elegir una de las siguientes opciones...

SELECCIÓN VIVA (3)
1) DIRIGIRTE HACIA LA SALIDA DE EMERGENCIAS
Tienes que luchar con más zombis y quizá Némesis, por lo que nosotros sugerimos...

2) INCREMENTAR LA POTENCIA DE LA ELECTRICIDAD
Deja fritos a todos los zombis, y limpia el camino – mucho más sensato.

Ahora sal de la estación, sube, baja por la izquierda y vuelve a la gasolinera que hay a la izquierda de la Estación. Pasa por la

consejos

con algunas excepciones, nunca volverán.

o Hay una Agenda secreta que pertenece a Jill escondida en el juego y para acceder a ella tendrás que recoger todas las fotos y carpetas por el camino. Pero sus apuntes tampoco son para tanto, así que no te emociones demasiado.

o Un nuevo elemento de Resident Evil 3 es el giro de 180 grados y estamos muy agradecidos estamos por la novedad. Sólo lo necesitas para los ataques más numerosos y está muy bien para enfrentarte a

Seguna Parte: el centro



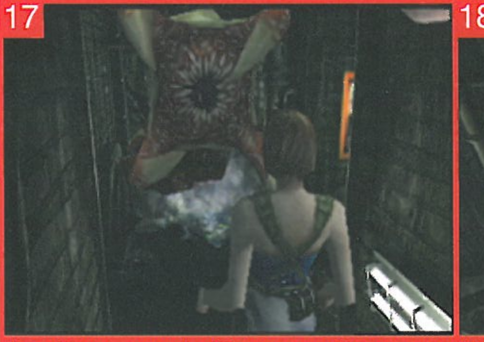
12 Esta máquina abre las dos puertas de la derecha. Pero ten cuidado con los zombis.

13 Ah, pero tienes una palanca. La herramienta idónea para la tarea.

14 Usa la Manguera en el punto rojo que hay a tu izquierda y podrás apagar el fuego que tienes delante. Sé atento porque Némesis no está muy lejos.

15 Sangre verde... no es de un ser humano. Una opinión mejor muerto,.

16 Bien para los constipados, menos para los pedazos que los zombis han arrancado.




17 El sepulturero... poco simpático, poco amable y no muy dispuesto a negociar. A ver ¿dónde metí esa arma?

18 Existen dos interruptores (éste es uno) y luego puedes activar el interruptor que hará que baje la escalera.

gasolinera, pasa el autobús y dirígete hacia el siguiente pasillo en el que tienes la Manguera [13] – puedes quitarla de la pared con la Palanca. Vete hacia el oeste de este nivel, justo después del Almacén, y volverás a estas llamas [14]. Usa la Manguera para apagarlas y sigue el nuevo camino para llegar a la entrada de la Oficina de Ventas – pero no olvides que hay una Palanca Cuadrada en estas bolsas [15].

En la oficina, por la esquina tienes un Rociador de Primeros Auxilios, luego vete a mirar el ordenador cerca de la entrada. Toma el Mando de Distancia (al lado del ordenador) y sale un anuncio en la tele cuya palabra clave, mostrada aquí [16], es el código para la puerta que hay detrás del ordenador. El nombre del producto varía, así que tendrás que volver a comprobarlo cada vez que pases por aquí.

Abre la puerta, entra (cuidado con los chorros de vapor) y en el fondo encontrarás el Aditivo de Aceite (que debes mezclar con el Aceite de la Máquina) y después de una secuencia de vídeo, los zombis inundan el lugar. Dispara a la válvula de vapor en la tubería y podrás matar a muchos zombis de un golpe y así ahorrar gran parte de tus municiones.

Ahora tienes las tres cosas que necesitas para poner el Teleférico en marcha y volver en esa dirección. Al principio todo va bien, pero cuando llegas a la gasolinera cerca del principio del Mapa del centro, hay que tomar otra decisión importante.

SELECCIÓN VIVA (4)
1) TREPAR
La mejor opción. Cuando el suelo se colapsa, consigues trepar por el agujero y es fácil seguir por el pasillo.

2) DEJARTE CAER
Mucho más difícil y no tiene mucho sentido. Tienes que esquivar unos gusanos gigantes y correr hacia una escalera para volver a la gasolinera.

Ahora sal de la gasolinera y avanza por los pasillos hasta que llegues a una sección en la que hay una secuencia de vídeo en la que el suelo se derrumba debajo de los pies de Jill. Debes luchar o esquivar un gusano gigante denominado el Sepulturero [17]. Básicamente, el gusano puede aparecer de uno de tres puntos, y los dos laterales contienen interruptores que deberás pulsar [18] para que una escalera baje por el tercero. Toma tu tiempo y asegúrate de cargar un arma potente (el Magnum es ideal) y si el vil Sepulturero se te acerca demasiado, dale lo que merece. No seas tímido.


«SI EL VIL SEPULTURERO SE TE ACERCA DEMASIADO, DALE LO QUE MERECE»


Desde aquí debe ser cosa de coser y cantar. En el Teleférico usa el Cable, el Aceite Mezclado y el Fusible en el compartimento dañado cerca de la puerta y nos vamos rumbo al siguiente nivel... ¿o no? El pesado de Némesis ha vuelto, y tienes que volver al primer coche (después de la secuencia) y cuando Némesis empiece a atacarte, vuelve al coche en el que se encuentra Carlos y Mikhail se ocupará del asunto. Ahora toca la última Selección Viva del nivel.

consejos

los enemigos en ambas bandas.
o El movimiento «esquivar» es mucho más sencillo en el Modo Fácil, por lo que si empiezas con esa versión, no esperes que funcione tan bien en la versión Difícil.
o No esperes que todo se quede en el mismo sitio. Lo que recoges en un lugar afectará directamente a lo que hay en otro.
o Nunca saques demasiadas cosas de las cajas de almacenaje. Estarás buscando nuevos objetos y vas a necesitar espacio en tu inventario. ◘

Tercera parte: La Torre del Reloj

Tercera parte: La Torre del Reloj



1 No hay tiempo para predicar y rezar. Recoge los ítems y vete de aquí.

2 El cuadro siempre se cae de aquí para desvelar la llave en la caja fuerte.

3 No te molestes en malgastar las municiones contra estas arañas. Una idea mucho más astuta sería correr tan rápido como puedas y salir por la puerta del otro extremo.

4 Escucha atentamente y acierta la melodía sencilla para obtener otro secreto.

5 Otra «Selección Viva» pero no importa cuál de las opciones elijas, ambos significan dolor.

Corre hacia la puerta en el rincón del noroeste (olvídate de las principales) y entra en una sala con un piano y baja hasta la capilla [1]. Hay cantidad de Pólvora aquí, y una Llave de Manivela a la derecha del altar. Recógelos, guarda la posición, y deja cualquier cosa que no creas que te vaya a servir en la caja. Sal, cruza la sala con el piano y usa la Llave de Manivela en la siguiente puerta.

Pasa por la próxima zona y, después de un encuentro con Carlos, examina el cadáver en la sala de la escalera principal (la siguiente puerta) para encontrar las Instrucciones de Operación.

Recibirás detalles sobre la hora de la llegada del helicóptero. Hay dos objetos importantes en la mesa detrás de la otra más grande, el Mapa de la Torre del Reloj y un Rociador de Primeros Auxilios.

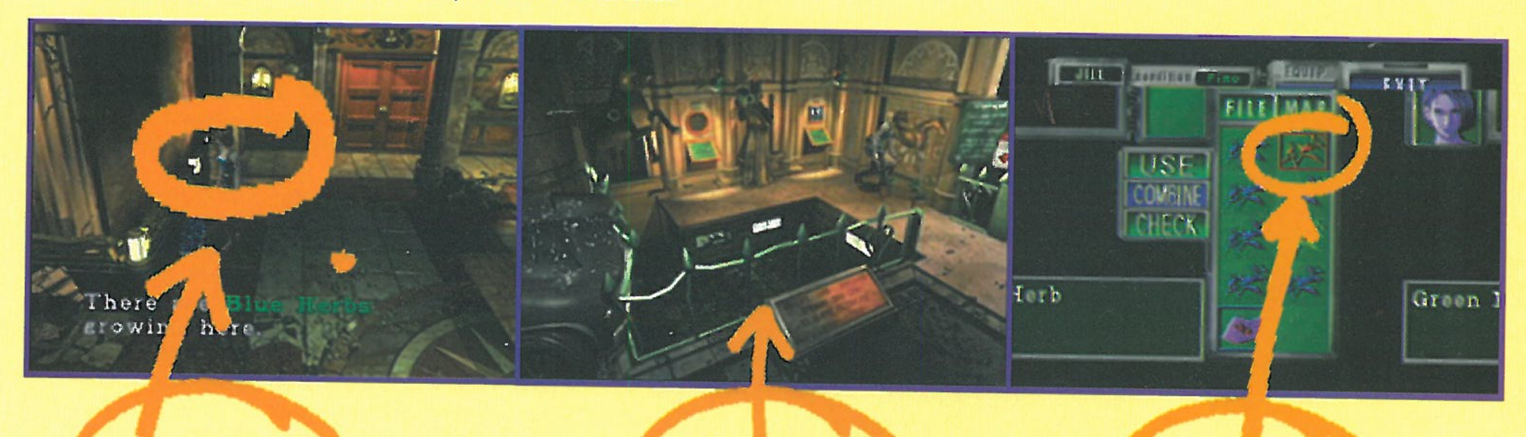
Sal por la puerta del este, recoge el Postal del Cuadro de Arte de la mesa en la siguiente sala y sal rápidamente por la puerta del sur. En la siguiente sala hay otro Rociador de Primeros Auxilios, una Máquina de Escribir y una Caja de Almacenaje. Úsalos si lo crees oportuno. En la última sala hay un retrato en



Mezclar Hierbas

Hay tres tipos de hierba en el juego y saber cómo funcionan es la clave de la supervivencia.

Hierba verde	Restaura el 25 por ciento de tu salud
Hierba verde (x2)	Restaura el 50 por ciento de tu salud
Hierba verde (x3)	Restaura tu salud al máximo
Hierbas verdes y rojas (combinados)	Restauran tu salud al máximo
Hierba azul	Te cura del veneno



Hay Hierbas Azules aquí, y las vas a necesitar si las arañas te envenenan.

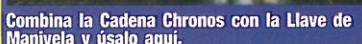
Mira allí a la derecha y, justo a la derecha de Jill, hay un par de Hierbas Verdes.

La Hierba Roja es perfecta para combinar con los Verdes para recuperar toda tu fuerza.



Tercera parte: la torre del reloj





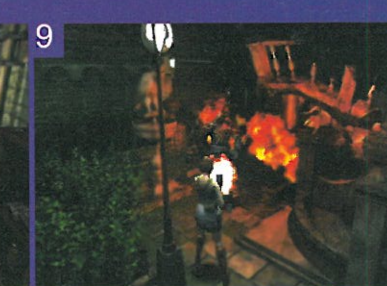
6 Combina la Cadena Chronos con la Llave de Manivela y úsalo aquí.



7 Parece difícil, pero (afortunadamente) te damos la solución entera.



8 Estas son las Ruedas Dentadas, debes conectar la Marcha.



9 Date el gustazo con la Lanzadora de Granadas y las Municiones de Llamas.

la pared del este, si consigues acercarte a ella, se cae para desvelar una caja fuerte que contiene algo que va ser muy útil, la Llave de la Escalera de la Torre del Reloj [2].

Vuelve a la sala principal y sube la escalera hasta el segundo piso. Aquí hay tres arañas grandes [3] pero, como en los juegos Resident Evil anteriores, es mejor que intentes destruir a todas las arañas más pequeñas que sueltan. Rodéalas y pasa por la puerta al final del pasillo. Ahora estás al aire libre y si te fijas en el fondo de este balcón, no sólo encontrarás unas Hierbas Verdes, sino también hay un lugar en el que puedes usar la Llave de la Escalera de la Torre del Reloj.

Sube al piso superior, recoge la Marcha de Plata que hay al lado de la Máquina de Escribir y las municiones que hay al fondo de la sala y vuelve a la escalera y verás esta Caja Musical [4]. Otra vez, este puzzle varía, pero es increíblemente sencillo. Debes relacionar dos melodías (una de ellas, hasta que coloques los clavos en el orden correcto, está penosamente desafinada) y no debes tener problemas simplemente probando al azar.

Acierta la melodía y recibirás la Cadena Chronos (que debes combinar con la Llave de Manivela para hacer la Llave Chronos). Ahora, toca salir. Vuelve a la escalera y, cuando te acerques a la puerta que te lleva de nuevo a las escaleras, tropezarás con este payaso otra vez [5].



SELECCIÓN VIVA (6)

1) USA LA LUZ

Con esta opción, Némesis se cae del balcón, y por el momento estás a salvo. Mejor que ser despedazado.

2) USA LA CUERDA

En el modo Difícil, esta opción te permite recoger la Rareza que hay debajo de él mientras esté inconsciente.

Con Némesis apartado, baja las escaleras corriendo y pasa por la puerta de la izquierda. Usa la Llave Chronos en esta puerta [6] y corre por el pasillo hasta que llegues a otra sala y otro puzzle [7]. Tienes tres relojes delante de ti y tres estatuas a tu derecha. En cada estatua hay una piedra y si colocas las piedras en los platos que hay delante de los relojes, puedes variar el movimiento de las agujas. Tienes que hacer que las agujas del reloj del centro indiquen las doce, y aunque es otro puzzle al azar, suele ser una de estas tres opciones:

Hora en el reloj del centro	Izquierda Cuadro	Centro Cuadro	Derecha Cuadro
7:00	Obsidiana	Cristal	Ámbar
9:00	Obsidiana	Ámbar	Cristal
5:00	Cristal	Obsidiana	Ámbar

Cuando lo hayas solucionado, el reloj te suministrará la Marcha Dorada. Combínalo con la Marcha de Plata y vuelve a las Ruedas Dentadas – en el tercer piso, al lado de esta Caja de Almacenaje [8]. Coloca la Marcha en el hueco, el reloj indicará las 12:00 y repicará. Llega el helicóptero. ¿Fin de partida? Pues no.

Una secuencia te mostrará la llegada del helicóptero pero, cuando está a punto de aterrizar, Némesis llega para aguar la fiesta. Un misil disparado desde su lanzador de cohetes y se acabó. Todavía peor, te ataca a ti, infectándote con el virus y dejando a Carlos KO... tienes que luchar contra él. Pero, afortunadamente, no es una faena muy difícil, y siempre que lleves algo potente como, por ejemplo, una Lanzadora de Granadas.[9]. Elige las Municiones de Llamas o de Ácido y haz que el pavo feo pague por haberte seguido por todas partes complicándote la vida. Con unos diez tiros acertados por fin habrás acabado esta parte del juego.

Cuarta parte: Carlos

Cuando el juego empieza de nuevo estás controlando a Carlos y Jill se está desvaneciendo rápidamente. Debes encontrar un virus para ella antes de que se convierta en zombi... ¿qué tal el hospital? Sigue las salas hasta que llegues a esa con el puzzle de los relojes. Pasa por la sala pequeña y detrás encontrarás una campana que bloquea la puerta de atrás. Empuja la campana hacia la pared más lejana [1], sal por aquí tan rápido como puedas y dirígete hacia la entrada del hospital.

Hay dos Betas Cazadoras en la entrada, usa el Rifle de Asalto contra ellas. Sigue por la derecha hasta la Recepción y busca las Hierbas Rojas, el Rociador de Primeros Auxilios, usa la Máquina de Escribir y si te apetece la Caja de Almacenaje.

La próxima sala es la Oficina del Médico. Hay un Mapa del Hospital en la pared detrás de la mesa, un Dictáfono encima de la mesa y el propio Médico posee la Agenda del Director. Usa el Dictáfono en el ascensor en la esquina de la sala (se activa con la voz ¿ves?) súbelo hasta el piso 4F.

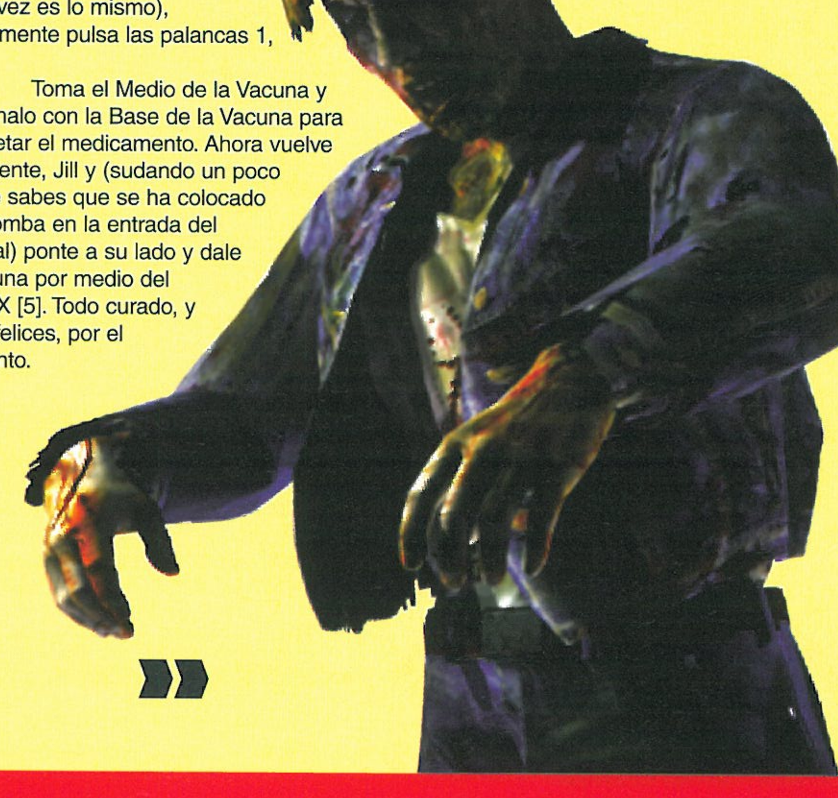
Gira a la izquierda y sigue este pasillo hasta el final. En esta sala te encontrarás con Nicholai, después de la secuencia de vídeo, registra la sala en busca de una Llave y la Foto D – ambos se encuentran en la zona iluminada de azul. Vuelve hacia el ascensor, pero gira a la derecha antes de llegar y verás dos puertas más. Por la más cercana hay un médico muerto con un código de tres dígitos – lo necesitarás dentro de muy poco. Recuerda dónde se encuentra el carrito (estará en uno de los rincones) porque vas a necesitar esta información en la siguiente sala.

En la última sala de este piso hay una señal en cada esquina y un carrito móvil que es idéntico al de la sala anterior. De hecho, toda esta sala es una imagen inversa de la última y si recuerdas dónde estaba el carrito sólo hace falta mover éste para reflejar la posición del anterior [2]. Esto abre una caja fuerte y encontrarás la Base de la Vacuna. Vuelve al ascensor y bájalo hasta el nivel B3.

Vete al final del pasillo, cruza la siguiente sala (después de una secuencia corta y una lucha con un par de Betas Cazadoras), entra en la siguiente sala por la puerta del noroeste. Aquí tienes la Base del Medio (en uno de los estantes [3]) y un Sintetizador para la vacuna.

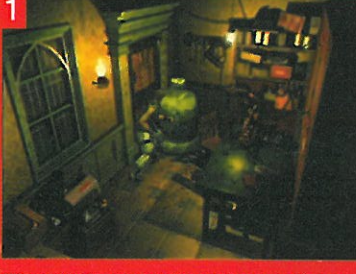
Primero, activa el interruptor de la derecha y luego concéntrate en el propio sintetizador [4]. Coloca la Base de la Vacuna en el para ayudarte un poco más, no intentes aprender el puzzle (cada vez es lo mismo), simplemente pulsa las palancas 1, 3 y A.

Toma el Medio de la Vacuna y combínalo con la Base de la Vacuna para completar el medicamento. Ahora vuelve al paciente, Jill y (sudando un poco ya que sabes que se ha colocado una bomba en la entrada del hospital) ponte a su lado y dale la vacuna por medio del botón X [5]. Todo curado, y todos felices, por el momento.



Cuarta parte: Carlos

1



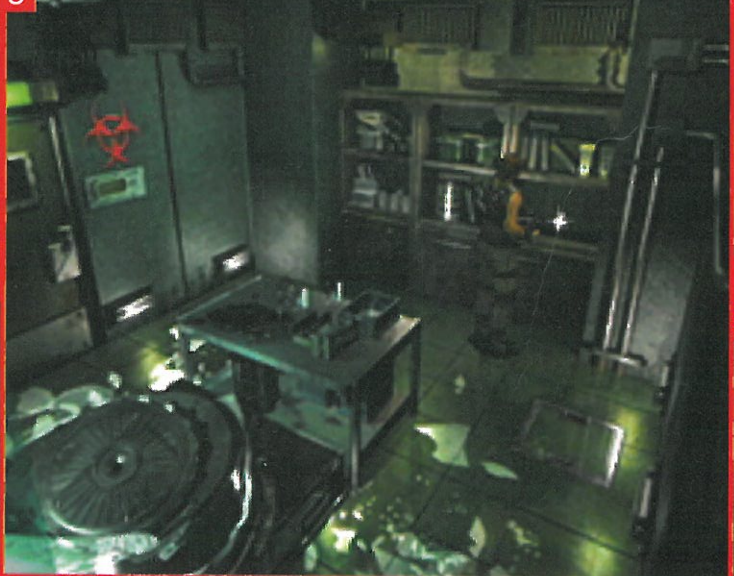
Jill no puede mover esta campana, así que no hace falta que lo intentes con ella.

2



Este cajón debe ser el reflejo del otro en la sala anterior. ¿Ves?

3



Cuando veas el resplandor de un objeto en algún estante, suele indicar que lo debes agarrar. Claro, podrías dejarlo en su sitio, pero no vas a avanzar muy lejos si lo haces.

4



Otra vez, no te molestes con el puzzle ya que tienes la solución en el texto de abajo.

5

Ah, está curada. Ahora podemos volver a la seriedad de las matanzas y mutilaciones.

Carlos

Quinta parte: el parque

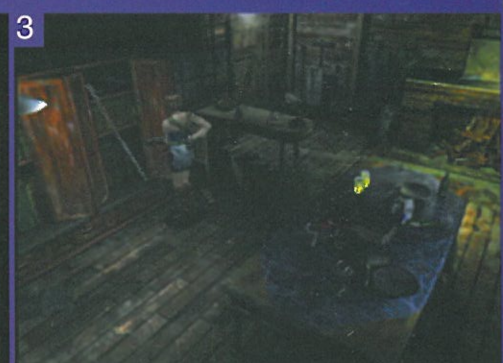
Quinta parte: el parque

1

Estás a salvo en la siguiente sala, y allí encontrarás Municiones y cosas del estilo.

2

Otro puzzle, otra solución. Aquí necesitarás nuestra ayuda, ya que es otra prueba que hemos resuelto.

3

Hay unas Granadas detrás de ti, encima de la mesa, pero el Tubo de Hierro en el armario es incluso más útil.

Vuelves a controlar a Jill, y debes salir del la Torre del Reloj por el mismo camino que utilizó Carlos (pasando la campana y por la puerta de detrás ¿recuerdas?) pero, en lugar de ir hacia el hospital, vete a forzar la cerradura del Almacén que ves aquí [1]. Hay otra Máquina de Escribir y una Caja de Almacenaje, pero ya sabes lo que tienes que hacer. Recoge la foto E y busca en los cajones y encontrarás unas municiones decentes. Y antes de ir al parque, la Llave de la Puerta Principal está colgada en la pared.

Vete al parque y baja las escaleras que hay a la derecha del estanque. Corre por el paseo entablado (matando las malvadas Cazadoras Gammas por el camino) y examina el cadáver que hay al final para la Llave del Cementerio y otra carpeta. Ahora vuelve por el mismo camino, por encima de la puente que traviesa el estanque y bajando el sendero que hay enfrente del que acabas de subir.

Hay cantidad de Hierbas por aquí (Azules y Verdes), a la derecha hay un puzzle [2]. Hay que desecar el agua de la fuente y para ahorrarte las molestias de tener que solucionarlo tu mismo, el orden de las palancas es: Superior centro, Superior Derecha, Inferior Derecha, Superior centro, Inferior Izquierda, Superior Izquierda. Pulsa el botón Start del panel, el agua desaparece y puedes bajar. Sigue todo recto por las cloacas y cuando llegues a la escalera, sube hasta el Cementerio. Avanza por el medio de esta zona repleta de zombis hasta la puerta del lado del este. Hay Pólvora en esta sala, pero más importante es el Tubo de Hierro que hay en uno de los armarios [3]. Hay otra puerta aquí, esconde una Caja de Almacenaje en la que puedes dejar gran parte de tu inventario. Pero te hará falta la Lanzadora de Granadas, y si quieres seguir nuestros consejos, recoge unos cartuchos de Llamas y Ácido. Tampoco hay que olvidar la Barra de Hierro y el Encendedor.

En la sala anterior, sube hasta la chimenea y enciende la leña con el Encendedor. Luego, usa la Barra de Hierro para entrar en la sala secreta de atrás [4]. Arrástrate por el angosto espacio y explora la zona. En el Modo Difícil habrá unas Cintas de Tinta en la chaqueta al lado de la mesa pero también hay el Informe del Supervisor y una Llave para la Puerta de Atrás [5]. Recógelo todo.

Vuelve al Cementerio, y cuando estes a punto de salir, el Sepulturero te volverá a atacar. Al principio parece

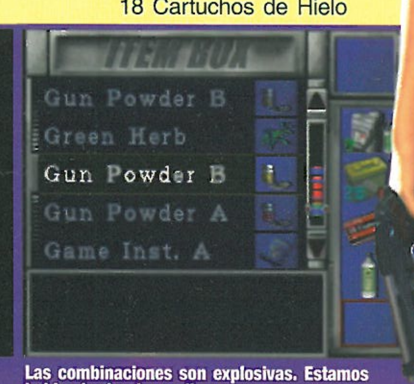
Combo de Pólvora

Otra novedad es la manera en la que, por medio de la Herramienta de Recarga, puedes combinar la pólvora que encuentras para hacer más municiones. Lo haces de unas maneras concretas:

Combo	Combinar con Herramienta de Recarga	Añadir a seis Granadas.
A	15 Balas de Pistola	6 Cartuchos de Llamas
B	7 Balas de Escopeta	6 Cartuchos de Ácido
C	10 Granadas	6 Cartuchos de Hielo
AA	35 Balas de Pistola	12 Cartuchos de Llamas
BB	18 Balas de Escopeta	12 Cartuchos de Ácido
CC	10 Cartuchos de Hielo	12 Cartuchos de Hielo
AAA	55 Balas de Pistola	18 Cartuchos de Llamas
BBB	30 Balas de Escopeta	18 Cartuchos de Ácido
CCC	24 Cartuchos de Magnum	18 Cartuchos de Hielo



La Pólvora está bien por si misma, y tienes la opción de más municiones...

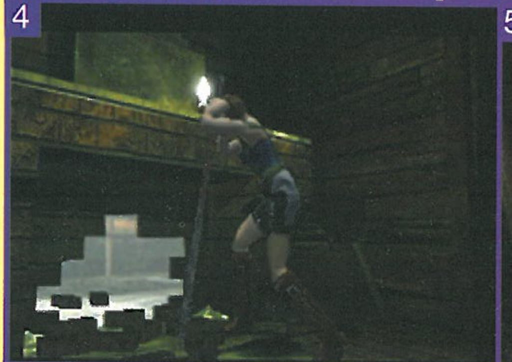


Las combinaciones son explosivas. Estamos hablando de algo peligroso.

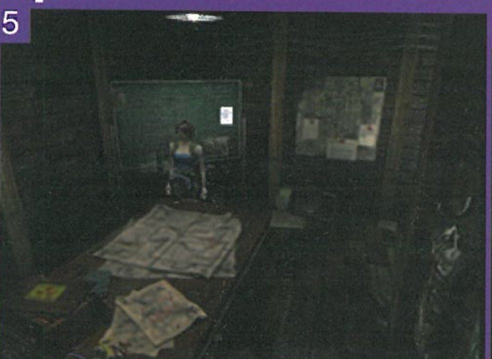




Quinta parte: el parque



4 No recomendamos que intentes esto en casa – siempre que no seas un experto en el bricolaje.



5 Pasa unos instantes explorando esta sala, hay pistas por todas partes.



6 Usa los Cartuchos de Llamas aquí y lo matarás con unos tiros bien acertados.

amedrentador, y la táctica, como con cualquier bicho más grande que un ser humano, es poner tu salud al máximo, equípate con la Lanzadora de Granadas y las mejores municiones y mantén tu posición mientras llenas la babosa de balas [6]. Después de unos diez aciertos, el Sepulturero muere y suelta una escalera metálica en el extremo lejano del Cementerio. Súbelo y puedes volver al centro del parque.

Desde aquí, vuelves a bajar el camino de la izquierda (el primero que bajaste) y al final, usa la Llave de la Puerta de Atrás. Pero cuando llegues al puente de cuerdas, las cosas se ponen más chungas. Vuelve Némesis.

SELECCIÓN VIVA (7)
1) EMPÚJALE
La manera en la que eliges esta Decisión Viva depende directamente de la manera en la que juegas la última etapa del juego. Si empujas a Némesis del puente, puedes entrar en la Fábrica por el otro extremo. Como siempre, no hay gran diferencia, y podrás acceder a la mayoría de los lugares, y como es mucho más divertido, vamos a empujar el capullo del puente.

2) SALTAR
No, no morirás. Acabarás en el río y tendrás que llegar a la Fábrica a través de las cloacas.

Sexta parte: La fábrica muerta

Cruza el puente, entra por las puertas del otro extremo y sigue el pasillo hasta el final, entrando por la última puerta de la izquierda. Habla con Carlos, recoge la Llave de la Facilidad del armario [1] y aprovecha la oportunidad para guardar el juego y deshacerte de todo lo innecesario que llevas. Prosigue hasta la siguiente sala, hay una serie de chorros de vapor que bloquean el camino. No puedes superarlos andando, pero los puedes apagar con el panel que hay al lado – funciona con la mayoría.

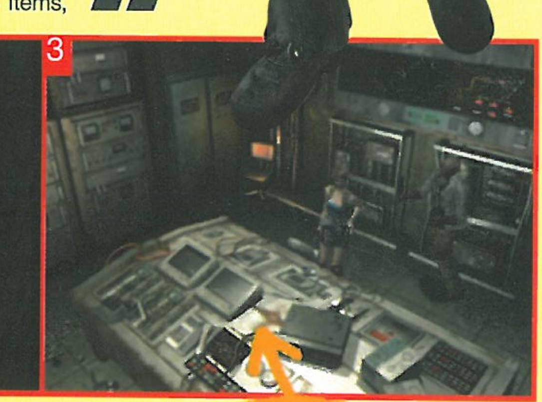
Desde la entrada, gira a la derecha, apaga dos chorros de vapor más, el tercer interruptor apaga otro que hay en la siguiente sala [2]. Prosigue hasta el otro extremo de la sala, activa los dos interruptores de aquí y vuelve a apagar los últimos que hay por donde acabas de venir. Pulsa el botón de la máquina del final y abrirás una de las dos cerraduras de una puerta que hay en otra parte del nivel. Sal de esta sala, vuelve por la sala en la que puedes guardar la partida y vuelve al pasillo.

La siguiente puerta está delante, en la pared del sur. Entra, recoge el Mapa de la Fábrica Muerta de la pared de la derecha, el Disco de Sistemas de la mesa principal [3] y avanza la mitad del pasillo de la derecha para encontrar un ascensor que te llevará hacia abajo.

En este nuevo piso, hay dos cajas de Municiones para Escopeta al lado de esta máquina [4]. Después de recoger los ítems,

1 Aquí vas a tener que guardar la partida, y cambiar las municiones en la caja que hay al lado de la ventana.

2 Sí, pulsa el interruptor. ¿Ves el chorro del otro lado de la sala? Lo apagarás.



3 De momento, olvídate del disco encima de la mesa y ocúpate del zombi que viene desde atrás.

Sí, hay dos cajas de cartuchos para la escopeta debajo de este carrito, así que no los olvides.

Usa la Llave de la Facilidad en la máquina de la derecha y la Muestra de Agua en la de la izquierda. ¿Vale?

Mm, este puzzle es más difícil y es variable. Lee nuestros consejos y qué tengas suerte.



sube hacia el oeste y luego el sur para volver a las cloacas. Sigue por la parte occidental y si vas hacia arriba entras en un nuevo pasillo. La próxima sala contiene una Muestra de Agua (que es mucho más útil de lo que parece) – al lado hay un Manual.

Ahora vete hacia el este, baja el pasillo y entra en otra sala llena de máquinas en la que encontrarás un Rociador de Primeros Auxilios y algo de Pólvora. Busca las dos máquinas [5], usa la Llave de la Facilidad en la de la derecha y coloca la Muestra de Agua en la otra. Otro puzzle, es algo más difícil y, por desgracia, también variable [6].

Básicamente, hay que mover las tres bandas para que todas las columnas verticales sumen lo mismo que la de arriba. La manera más será fácil si recuerdas que cualquier hueco en la parte superior se ha de relacionar con los tres de abajo. Teniendo esto en cuenta, sólo suele haber un lugar en lo se puede colocar dos de las bandas, y por lo tanto será fácil mover la última. Cuando completas el puzzle, se abre la última cerradura de la puerta que hay en el piso de arriba, a la izquierda del ascensor. Sube, coge el ascensor y vete por la nueva puerta. .

Ahora hay una secuencia con Nicholai (que por fin recibe lo que tanto merece) luego debes usar el Disco de Sistemas en este panel [7] para abrir la puerta que tienes delante.

Némesis vuelve para luchar otra vez y como te enseña la secuencia, hay un método para acabar

Sexta parte: fábrica muerta

7 — Coloca el Disco de Sistemas en la ranura que hay al lado de la luz roja. Ahora entra y ¡cárgalo todo contra el Némesis!

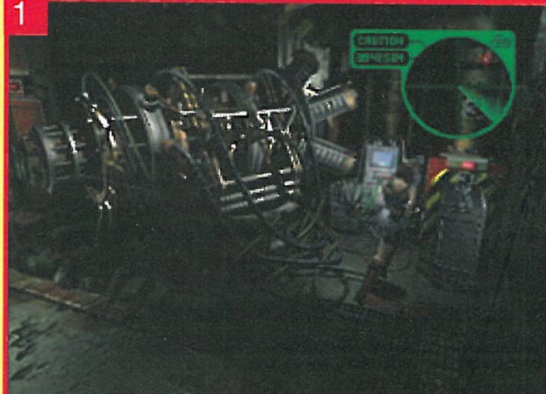
8 — Parece muy útil. Guárdalo para Némesis al final y la faena será mucho más fácil.

9 — Toma las armas más potentes de esta caja y sigue por la puerta que hay al fondo...

10 — ...empuja estas tres cajas para cargar el láser. Mantén la calma porque estás a punto de llegar al final.



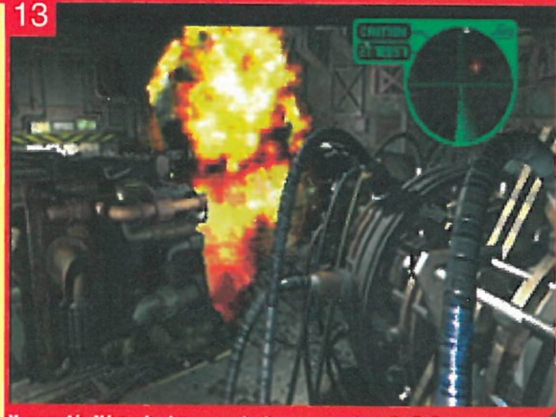
Sexta parte: fábrica muerta



Después de empujar las cuatro cajas, vete a la esquina acceder al ordenador y las armas. Casi estamos listos...



...pero este tío no se rinde nunca. Sin embargo, ésta es la forma más fácil y deberías disponer de una Lanzadora de Cohetes.



Y ya está. Némesis, hay que decir, parece algo atontado y ya vas camino hacia la libertad.

con él – atráele hacia los chorros de vapor y luego dispárale. Nos parece muy bien, aunque a nosotros nos gusta más el sistema tradicional de la Lanzadora de Granadas y las municiones de Llamas. Tienes tiempo de sobras para noquearle, luego recoge la Llave Tarjeta del cadáver, vuelve allí donde había los chorros de vapor. Usa la Llave Tarjeta en el ascensor para bajar.

No hay mucho que hacer en esta zona reducida, pero a la izquierda hay algunas municiones potentes y podrás usar la Llave de la Facilidad para abrir un cajón que contiene la Lanzadora de Cohetes... muy útil [8]. Toma el ascensor hacia arriba, entra en el pasillo por donde entraste a la Fábrica y baja al fondo hasta un lugar en el que podrás usar la Llave Tarjeta para abrir la contraventana.

Recoge el Receptor de Radar Portátil de la mesa (debe haber un Rociador de Primeros Auxilios por aquí también) y vete por la escotilla en el centro de la sala. Usa la Caja de Almacenaje de aquí [9] para restaurar tu salud al máximo y no te olvides de la Lanzadora de Cohetes y la de Granadas – y muchas municiones.

Sigue por el pasillo hasta la última sala y, después de recoger la Carpeta de Fotos Clasificadas, estarás encerrado y tendrás que utilizar el ordenador para salir. Hay tres cajas de circuitos (numerados de 1 a 3) [10] repartidas por la sala, pero antes de empujarlas, busca el ordenador [11] y actívalo.

Empuja la primera caja de circuitos y Némesis volverá para la última y definitiva batalla [12]. Corre hacia la segunda y colócalo en la caja. Usa la Lanzadora de Cohetes y cuando ya no te queden cohetes, sigue la faena con Granadas. Después de un ataque fervoroso, Némesis retrocederá hacia uno de los rincones de la sala, y podrás empujar la última caja en paz.

La Arma de Raíles creará un camino que te lleva directamente hacia el Némesis [13] y, cuando te dirijas hacia la puerta, tendrás la última Selección Viva:

SELECCIÓN VIVA (8)
1) EXTERMINAR LA BESTIA –
Muy gratificante. Aprecias una secuencia de vídeo en la que el Némesis se muere de una vez por todas. Olé.

2) EVACUAR –
Si no te queda mucho tiempo, es la opción más aconsejable. Vete al ascensor en el sudeste de la sala y úsalo para volver a la superficie y final del juego. ¿Tampoco era tan difícil, no? ¿Qué tal otra partida? ¿Una puntuación más alta?



UNA SECUENCIA DE VÍDEO EN LA QUE NÉMESIS DESAPARECE DE UNA VEZ POR TODAS»





consejos

o Nuevas Vestimentas y Armas
Para las nuevas vestimentas sigue este sistema sencillo. Empieza un juego de dificultad normal y vete hacia la Comisaria y baja las escaleras (no recojas nada por el camino). Aquí te encontrarás con Brad Vickers, el piloto de helicóptero zombificado del primer juego. No le hagas caso y sube por las otras escaleras. Recoge las hierbas que hay cerca de los arbustos al lado de las escaleras. Vete a la comisaría y recoge las balas de la mesa en el fondo de la sala. Desde aquí vuelve al piloto zombificado y llénale de plomo (si dejas que te ataque es fácil pisar su cráneo y así ahorrar municiones). Cuando esté muerto, examina su cadáver y encontrarás una llave. Ahora sigue jugando de manera normal hasta que llegues a un cuarto oscuro (es decir, para revelar fotos) y abre el cajón para recibir la nueva ropa. Claire ahora se viste de una chaqueta de vaquero y tiene el arma Colt SAA





Guía

Factoría Muerta

consejos

mientras que Leon puede elegir entre una chaqueta de cuero o el tank top y la gorra de béisbol.

o Armas Adicionales
Completa la misión A en 2,5 horas o menos con una puntuación A o B y recibirás una lanzadora de cohetes con cohetes infinitos.

En la misión B completa el juego con una puntuación A o B en 3 horas y recibirás la sub-ametralladora infinita.

¿el fin?

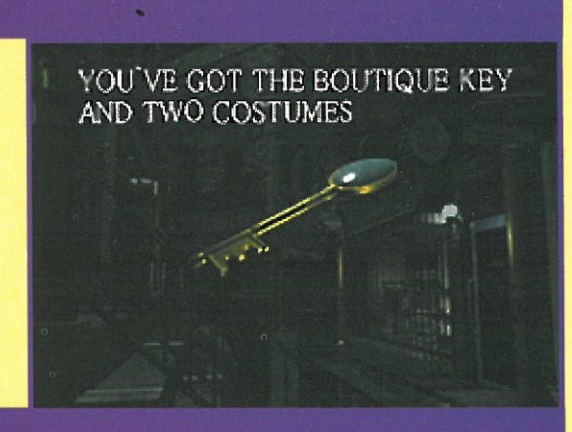
Bueno, casi. Es que cuando acabas Resident Evil 3, hay un par de sorpresas que es posible que no te vayan a hacer mucha grácia. Primero, hay un sistema de clasificación que, según tu actuación, te otorga una puntuación y un tiempo total.

Cada vez que guardes la partida, pierdes puntos y pierdes todavía más cada vez que uses un Rociador de Primeros Auxilios o una Hierba. Para obtener una clasificación decente, sólo debes guardar cuando sea imprescindible, y sólo debes restaurar tu salud cuando estés a punto de morir. Pero tiene su recompensa, por supuesto que sí...

la llave de la boutique

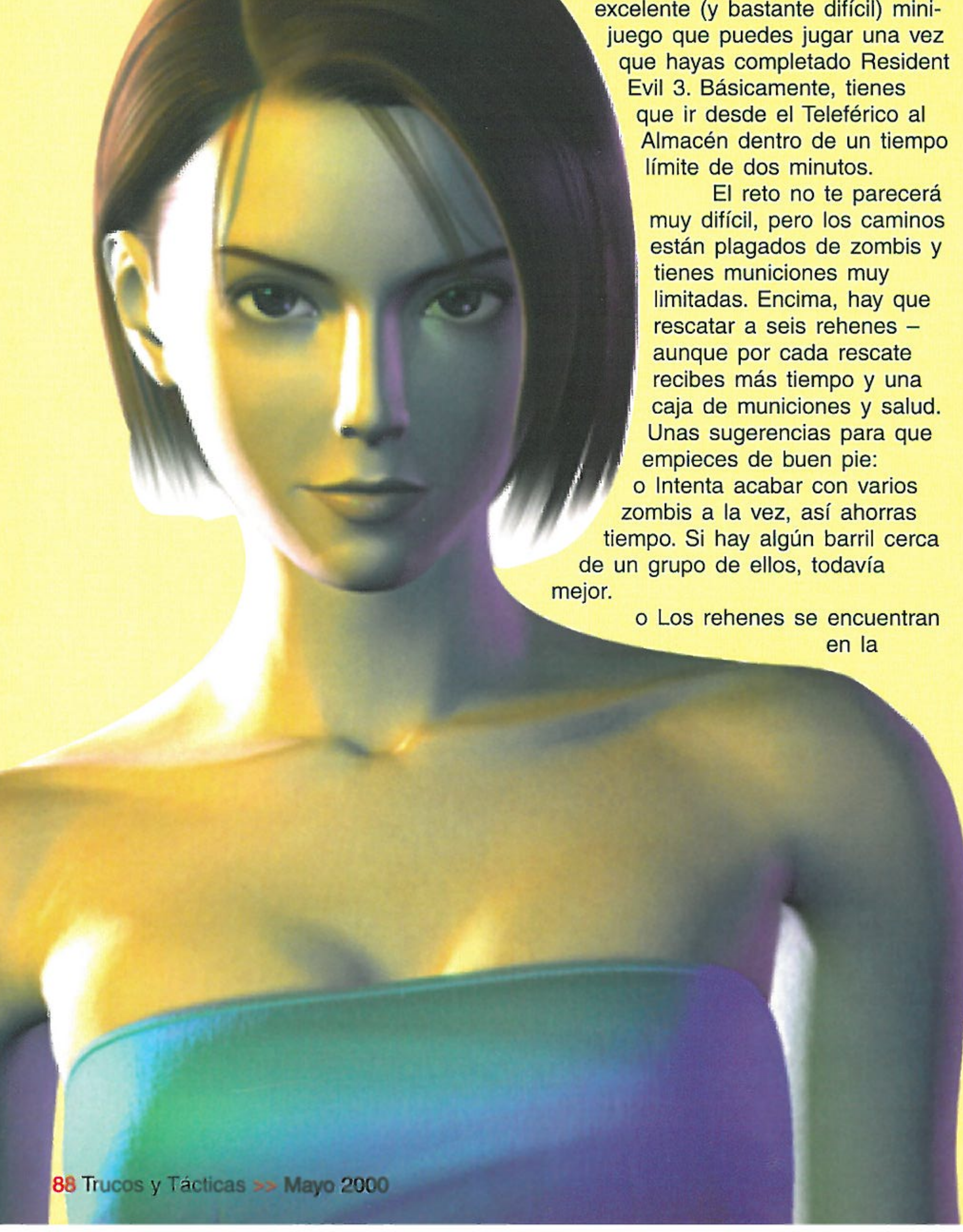
Completa el juego en el Modo Difícil y recibirás la Llave de la Boutique que puedes usar para abrir la puerta de la Boutique (al lado del bar en las afueras) y recoger hasta cinco trajes nuevos.
Son, en orden:

1) Un uniforme S.T.A.R.S
2) Un traje como el de Regina en Dino Crisis
3) Un traje de gato de cuero
4) Un traje de tela blanca
5) Un uniforme estandarte del Departamento de Policía de Raccoon.





mercenarios



Pero hay más, y Mercenarios es el excelente (y bastante difícil) mini-juego que puedes jugar una vez que hayas completado Resident Evil 3. Básicamente, tienes que ir desde el Teleférico al Almacén dentro de un tiempo límite de dos minutos.

El reto no te parecerá muy difícil, pero los caminos están plagados de zombis y tienes municiones muy limitadas. Encima, hay que rescatar a seis rehenes – aunque por cada rescate recibes más tiempo y una caja de municiones y salud. Unas sugerencias para que empieces de buen pie:

o Intenta acabar con varios zombis a la vez, así ahorras tiempo. Si hay algún barril cerca de un grupo de ellos, todavía mejor.

o Los rehenes se encuentran en la gasolinera, la redacción, el sótano del restaurante, la estación, la oficina de ventas y, por último, en el bar.

o Ahorra cada céntimo que ganes en el juego sirve para comprar armas. Si adquieres una, la puedes usar la próxima vez que juegues una partida entera.

o No malgastes las municiones en los zombis, los perros o los cuervos.

o Si te enfrentas a una pandilla de zombis sin que haya un barril en la zona, usa la escopeta para atacar más ampliamente. Encantador. ■





NÚMERO 40 YA A LA VENTA



EN EL CD: DEMOS JUGABLES: MUSIC 2000 ▮ FORMULA 1 '99 ▮ ACE COMBAT 3 ▮ ACTION MAN ▮ EAGLE ONE ▮ ADEMÁS COLONY WARS ▮ TRAM BUDDIES ▮ GRAN TURISMO 2 ▮ MICRO MANIACS Y YVJ

SI EN EL QUIOSCO NO TE GUARDAN LA REVISTA...



¡NO TE ENFADES!

SUSCRÍBETE

Deseo suscribirme a *PlayStation Trucos y Tácticas* por un año (12 números) al precio especial de 3.990 ptas.
(30% de descuento sobre el precio de portada).
(Europa: 8695 ptas.) (VIA AEREA)
Resto del mundo: 12895 ptas.)(VIA AEREA)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

.........., a ....de .... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Y recibe **Playstation Trucos y Tácticas** comodamente en casa...

Suscríbete a **Playstation Trucos y Tácticas** y recibirás la revista en casa cada mes. De esta manera no hará falta que te separes de tu consola ni un momento. Además nunca más tendrás problemas con tus juegos, olvídate de estar semanas dando vueltas en los niveles de Tomb Raider, maldiciendo ese circuito de coches que se resiste y sabrás que hacer en todo momento en cualquier aventura gráfica. Todo son beneficios si te subscribes a **PLAYSTATION TRUCOS Y TÁCTICAS.**

MC

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
o escribe a:
suscripciones@mcediciones.es

Cómo hacer

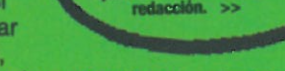
¿HARTO DE LA NEFASTA ORGANIZACIÓN DE LA FIFA? ¿CREES QUE LO PODRÍAS HACER MEJOR? PUES, AQUÍ TIENES LA POSIBILIDAD...

¿no sería genial celebrar tu propio torneo de fútbol? Invitar algunos amigos, abrir unas cuántas latas y jugar partidos hasta que sepáis quién es el auténtico campeón? Eso pensábamos nosotros, y antes del pasado Navidad organizamos un torneo de ISS Pro Evolution en la redacción. Aquí explicamos como lo hicimos. Anímate, inténtalo – sólo necesitas siete compañeros y ¡a jugar! Deja de fanfarronear y averigua quién es el campeón del deporte rey.

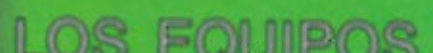
Las reglas

EL JUEGO

Así que quieres que vengan tus amigos a participar en un torneo de fútbol. Pues la primera decisión es qué juego de la PlayStation vais a utilizar. De todas las opciones que hay en el mercado, la mejor elección tiene que ser ISS Pro Evolution. Es fácil de jugar (da una ojeada a nuestra guía en la página 66 si necesitas ayuda) y tiene una opción genial de torneo que es más o menos perfecto para organizar un campeonato de tales características. Vete a la pantalla Torneo, elige Nuevo, reduce la cantidad de jugadores a la cantidad correcta y establece las normas. Cuando lo hayas hecho, pasa a la pantalla Equipos y decide quién vas a controlar. Si quieres crear más interés, pulsa Cuadrado y el ordenador elegirá los equipos de todo el mundo al azar.



>> El ganador sigue. Toni observa, sabiendo muy bien que es el rey de toda la redacción. >>

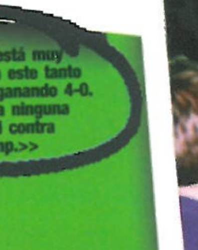


LOS EQUIPOS

Haga lo que hagas, establece todas las normas porque es aquí donde pueden surgir broncas. Debatimos cantidad si se podía usar Brasil o no. Después de mucha discusión decidimos que alguien sólo podía usar Brasil si su adversario pudiese usar el equipo de Ronaldo también. Algunos opinan que se ha de restringir el uso de hasta las ocho mejores selecciones (Argentina, Brasil, Inglaterra, Alemania, Italia, Holanda, Francia y España).

>> Un empate complicado fuera de casa para Álex. Un público hostil y el revoltijo no impiden su victoria. >>

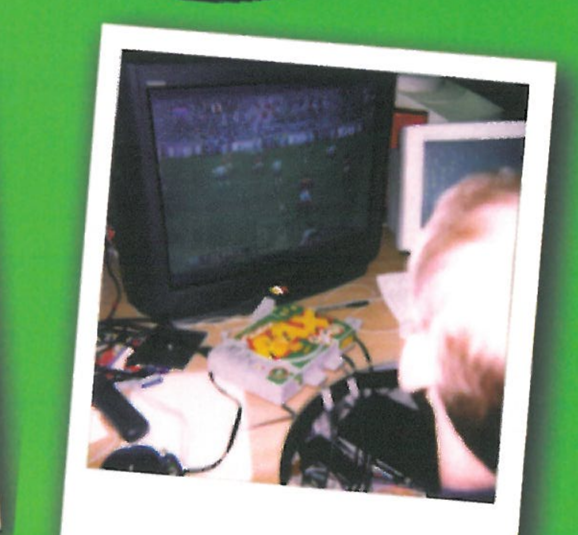




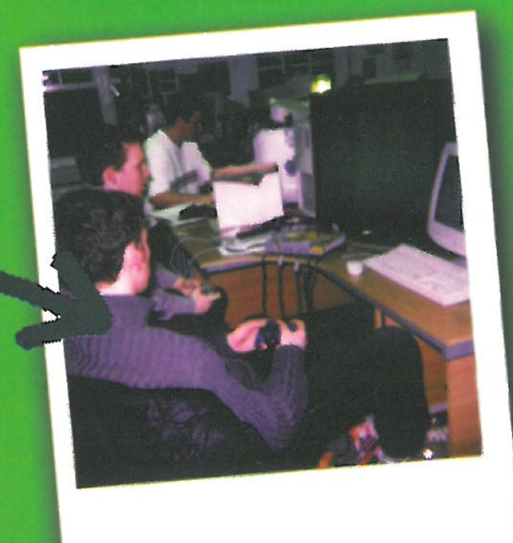
>> Andrés está muy satisfecho con este tanto aunque ya iba ganando 4-0. Álex no tenia ninguna posibilidad contra Bergkamp.>>



>> Alberto imita a Beckham cuando desmiembra a otro argentino con una entrada muy tarde. >>



tu propio campeonato de fútbol

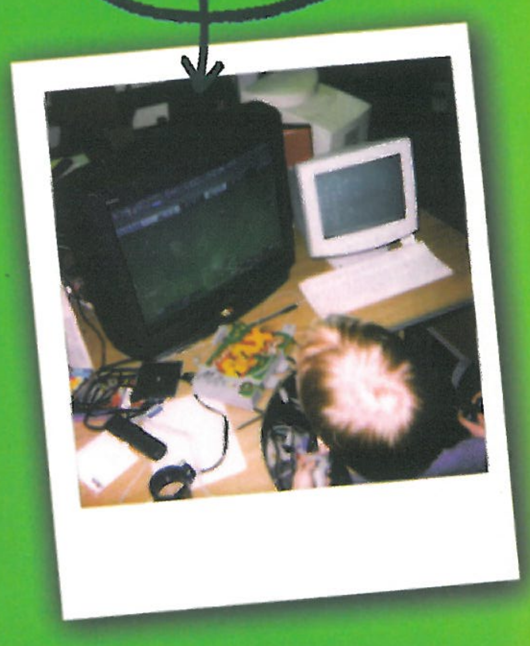


>> Fíjate en el estilo tan relajado de Juan Carlos. Pagará por tanto pasotismo.>>



>> Se reúne un público para ver la final, Andrés y Toni. Problemas con el público retrasan el inicio de la segunda mitad >>

>> Por desgracia, el flash de la cámara deja momentáneamente ciego a Álex, y acaba perdiendo por 3 a 0. Bueno, eso es su excusa.>>



También podrías elegir los equipos al azar.

LAS ALINEACIONES

Un poco complicado esto porque muchos jugadores suelen querer limitar el número de cambios que se puede hacer en un juego para que hayan menos interrupciones durante el partido. Hay que asegurarte que nadie abuse el Cambio de Alineación para romper el ritmo de su adversario cuando está jugando bien. Y debe haber una regla que diga que un jugador sólo puede usar el botón Pausar cuando la pelota esté en el aire. Pausar cuando un jugador está a punto de marcar es el tipo de comportamiento que merece una tarjeta amarilla.

EL FORMATO

Increíblemente, hay algunos jugadores a quienes les gustan los partidos de la PlayStation de 90 minutos. A nosotros no. Creemos que el partido perfecto tiene diez minutos en cada parte, con el Gol de Oro y sin penaltis. A algunos les gustan los penaltis, pero nosotros no conocemos ningún juego en el que puedas disparar sabiendo con toda seguridad que la pelota se colocará donde tu quieres. En el caso de un empate, se ha de repetir el encuentro con penaltis para decidir el segundo partido. No es perfecto, pero se ha de romper el empate de alguna manera.

NÚMEROS

No van a haber muchos casos en los que la cantidad de jugadores que quieren jugar sea ocho o 16 (los números que encajan perfectamente en la tabla). En nuestro caso teníamos a 21 participantes y tuvimos que confeccionar un sistema para reducirlos a 16. Sorteamos diez nombres y jugaron una ronda de cinco partidos eliminatorios. Siempre debe haber la mano inocente de una persona que no va a jugar para que no hayan acusaciones de tongo.

ADICIONES

Intenta nominar un grupo de tres o cuatro personas que van a ser el comité del reglamento. Parece muy oficioso, vale, pero el debate sobre el Gol del Torneo puede ser muy divertido. Mantén una tarjeta de memoria en la PlayStation y guarda todos los tantos más espectaculares. Cuando el campeonato se acaba, os podéis reunir para repasar todos los goles en busca del ganador.

nuestra guía de **iss pro evolution** en la página 66



Comó se hace...

Tu propio campeonato de fútbol

Jugadores

jugador 1

jugador 2

jugador 3

jugador 4

jugador 5

jugador 6

jugador 7

jugador 8

Ronda 1

jugador 1

jugador 2

jugador 1

jugador 2

jugador 1

jugador 2

jugador 1

jugador 2

Semifinal

jugador 1

jugador 2

jugador 1

jugador 2

>> Pon el nombre de cada jugador en cada blanco y escribe el resultado de su partido al lado para que tengas todo el torneo documentado. >>



Final

jugador 1

jugador 2

>> Escribe el nombre del ganador aquí, recorta la copa, saca una foto del campeón alzando el trofeoy hazte una camiseta >>

Playstation en INTERNET

www.playstation.com

No podía ser de otra manera, la primera visita obligada será la página oficial de la consola. Sony tiene en esta página enlaces a diferentes páginas oficiales de juegos. En estas webs se pueden encontrar sonidos de juegos, videos, historias de los personajes. Para ver estas páginas en su esplendor, recomendamos que tengas instalado en tu ordenador , como mínimo, un navegador de cuarta generación: Internet Explorer 4.0 o Netscape 4.0.





La página principal de SONY ha sido renovada hace unas semanas. Ha sido una mejora notable, antes sólo había información de unos pocos juegos, pero ahora se puede acceder a un listado por géneros donde se pueden encontrar todos los juegos de la Playstation por orden alfabético. Algunos de ellos tienen páginas horrorosas, los más afortunados tienen animaciones realizadas con Flash. Otras contienen, salvapantallas, imágenes e incluso temas de escritorio.

www.meristation.com

En Internet existen muchas revistas on-line, muchas se realizan con más cariño que profesionalidad, otras analizan de manera totalmente subjetiva los juegos. Pocas son las publicaciones que realmente vale la pena visitar, y una de ellas es sin duda meristation. Creada hace más de 2 años por un grupo de jovenes entusiastas y con un grupo muy numeroso de colaboradores totalmente entregados al trabajo por amor al arte, se ha conseguido esta completa revista on-line.





Meristation no tiene nada que envidiar a sus homólagas inglesas o americanas. Posee un inmenso catálogo de trucos, además cada día de lunes a viernes se actualizan las noticias, cada semana como mínimo se realiza el análisis de un juego y se hacen pequeños debates. Dentro de sus apartados podemos encontrarnos con el típico foro, un chat para hablar de juegos o lo que te apetezca, e incluso un mercadillo para intercambiar juegos de la Playstation.


Gran Turismo 2
MINI

El mes que viene

Micro Maniacs

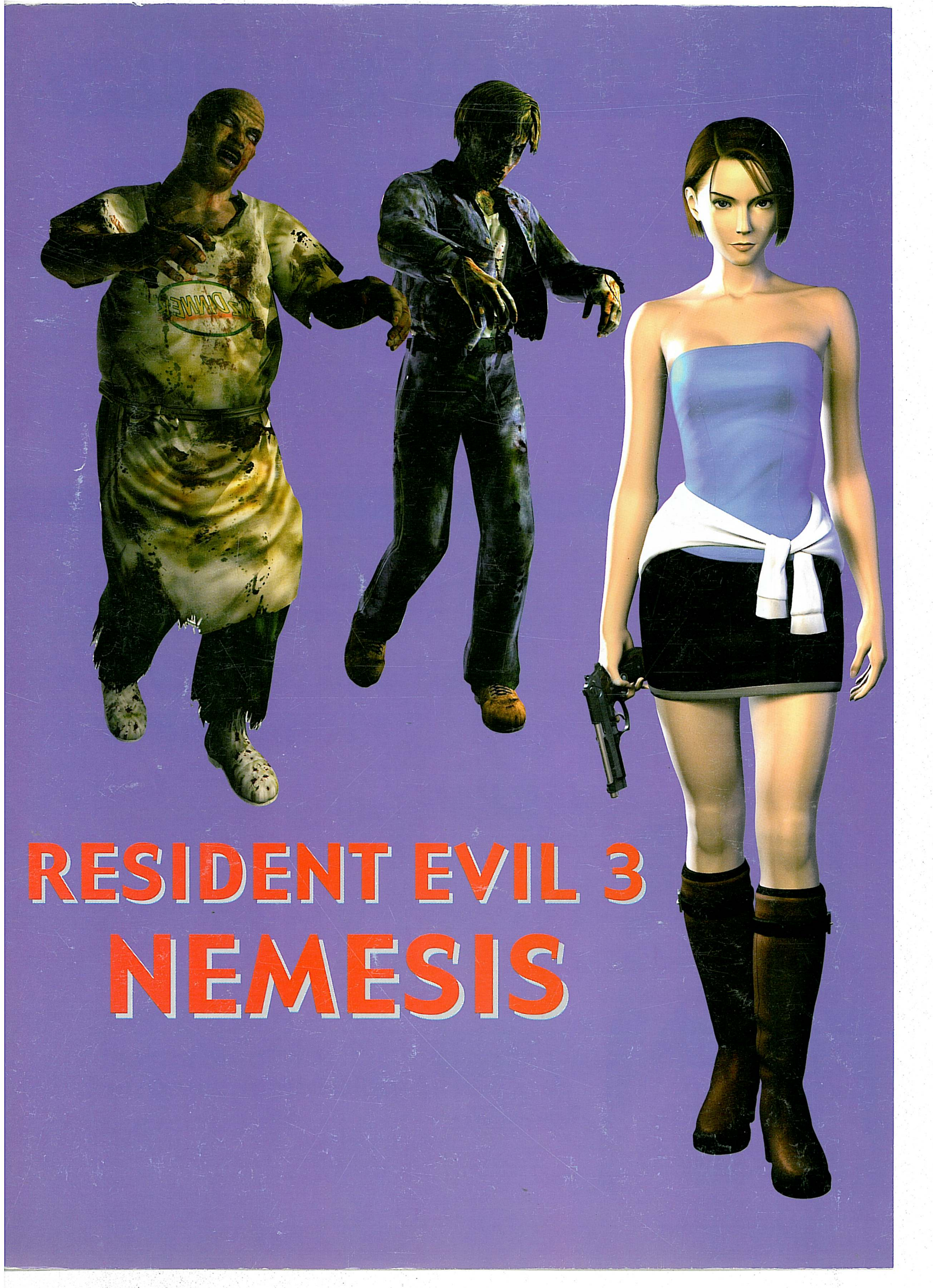
Colony Wars: Red Sun
Rollcage Stage
GT2 modo arcade

Especial Platinum

- Spyro the dragon
- Ridge racer type 4
- Tomb Raider 3
- Crash 3

También

- Códigos y Trucos ACTUALIZADOS
- Como hacer tu ... propio campeonato de GT2


RESIDENT EVIL 3
NEMESIS